



TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR – RI 141501

Desain Interior Kampoeng Petani Resto & Café dengan Konsep Rural Kontemporer

RICHARDO ANGGA PRAKOSO
NRP 3410 100 094

Dosen Pembimbing
Dr. Mahendra Wardhana, S.T, M.T
NIP. 19720428 200312 1 001

JURUSAN DESAIN INTERIOR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2015



INTERIOR DESIGN FINAL PROJECT – RI 141501

Kampoeng Petani Resto & Café with Rural Contemporary of Interior Design

RICHARDO ANGGA PRAKOSO
NRP 3410 100 094

Academic Advisor 1
Dr. Mahendra Wardhana, S.T, M.T
NIP. 19720428 200312 1 001

INTERIOR DESIGN DEPARTMENT
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2015

LEMBAR PENGESAHAN

DESAIN INTERIOR KAMPOENG PETANI RESTO & CAFÉ DENGAN KONSEP RURAL KONTEMPORER

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR – RI141501

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Kelulusan Tugas Akhir Desain Interior

Pada

Jurusan S-1 Desain Interior

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

Oleh:

RICHARDO ANGGA PRAKOSO

NRP 3410100094

Surabaya, 31 Juli 2015

**Mengetahui,
Ketua Jurusan**



Ir. Prasetyo Wahyudie, M.T.
NIP. 19650120 198903 1 002

**Disetujui,
Pembimbing Tugas Akhir**

Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T.
NIP. 19720428 200312 1 001

Desain Interior Kampoeng Petani Resto & Cafe dengan Konsep Rural Kontemporer

Nama : Richardo Angga Prakoso

NRP : 3410100094

Jurusan : Desain Interior, FTSP – ITS

Dosen Pembimbing : Dr. Mahendra Wardhana, S.T, M.T

ABSTRAKSI

Diketahui bahwa Tempat Makan atau Restoran yang sudah ada dan berkembang secara mandiri di daerah sekitar Pacet maupun di Kota Pacet sendiri diuraikan sebelumnya, tempat makan atau restoran di daerah sekitar Kota Pacet ini sudah semakin berkembang dan diupayakan dapat menarik minat wisatawan untuk mencicipi serta mengenal lebih jauh tentang makanan – makanan tradisional yang ada dan di produksi oleh tempat makan atau restoran tersebut. Selain itu pembentukan citra dan tema yang baik pada kebutuhan yang akan digunakan pada tempat makan atau restoran ini juga menjadi faktor penting agar dapat menarik minat para pengunjung dan wisatawan. Desain Interior dapat menjadi salah satu solusi untuk memaksimalkan bangunan yang akan digunakan sebagai pelengkap untuk restoran serta dapat menonjolkan potensi – potensi dan peluang yang dimiliki oleh restoran tersebut. Desain interior dari restoran ini akan mempengaruhi psikologi dan aktivitas pengunjung dan wisatawan secara langsung. Sehingga diharapkan dapat memberi efek langsung dalam mempengaruhi peningkatan minat masyarakat dan wisatawan untuk berkunjung.

Kata Kunci— restoran, cafe, Kampoeng Petani, rural, kontemporer, Pacet, Jawa Timur, pegunungan.

Kampoeng Petani Resto & Café with Rural Contemporary Concept of Interior Design

Name : Richardo Angga Prakoso
NRP : 3410100094
Subject : Desain Interior, FTSP – ITS
Lecturer Mentor : Dr. Mahendra Wardhana, S.T, M.T

ABSTRACT

It is known that the place or a restaurant meal that already exist and develop independently in the surrounding area as well as in the City Pacet Pacet itself described earlier, where to eat or restaurants in the area around the city has been growing Pacet and intended to attract tourists to taste and learn more about the food - traditional food there and in production by a meal or the restaurant. Besides the image formation and a good theme to the need to be used in place or a restaurant meal is also an important factor in order to attract visitors and tourists. Interior design can be one solution to maximize the building to be used as a complement to the restaurant and to highlight the potential - the potential and opportunities that are owned by the restaurant. The interior design of this restaurant will affect the psychology and the activity of visitors and tourists directly. Which is expected to give direct effect in influencing the increased interest in the community and tourists to visit.

Keywords: restaurant, cafe, Kampoeng Petani, rural, contemporary, Pacet, East Java, mountains.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas karunia dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir Desain Interior ini dengan judul **“Desain Interior Kampoeng Petani Resto & Café dengan Konsep Rural Kontemporer”**.

Dalam laporan Tugas Akhir Desain Interior ini penulis secara runtut dari latar belakang, kajian pustaka yang mendukung judul, metodologi penelitian dan konsep yang diterapkan pada Desain Interior Kampoeng Petani Resto & Café. Laporan ini disusun berdasarkan literature dan survey langsung ke objek-objek yang berhubungan dengan objek desain.

Penulis Menyadari penyusunan laporan Tugas Akhir Desain Interior ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga laporan Tugas Akhir Desain Interior ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan dapat dijadikan sumber pengetahuan serta bahan evaluasi untuk pelaksanaan Tugas Akhir Desain Interior kedepannya. Amin.

Surabaya, Mei 2015

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|--------------------------|------|
| Halaman Judul..... | i |
| Halaman Pengesahan..... | ii |
| Abstrak..... | iii |
| Abstract..... | iv |
| Kata Pengantar..... | v |
| Ucapan Terima Kasih..... | vi |
| Daftar Isi..... | vii |
| Daftar Gambar..... | viii |
| Daftar Skema..... | ix |
| Daftar Tabel..... | x |

BAB I PENDAHULUAN

| | |
|---|---|
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.1.1 Desain Interior Sebagai Solusi Peningkatan Minat Wisatawan untuk mengunjungi Restoran..... | 2 |
| 1.2 Definisi Judul..... | 3 |
| 1.3 Tujuan Manfaat..... | 4 |
| 1.3.1 Tujuan..... | 4 |
| 1.3.2 Manfaat..... | 4 |
| 1.4 Permasalahan..... | 5 |
| 1.4.1 Identifikasi Masalah..... | 5 |
| 1.4.2 Batasaan Masalah..... | 5 |
| 1.4.3 Rumusan Masalah..... | 6 |
| 1.5 Lingkup Desain..... | 6 |
| 1.6 Sistematika Penyusunan Laporan..... | 7 |

BAB II STUDI PUSTAKA

| | |
|----------------------------------|---|
| 2.1 Kajian Tentang Restoran..... | 9 |
| 2.1.1 Pengertian Restoran..... | 9 |
| 2.1.2 Sejarah Restoran..... | 9 |

| | |
|---|----|
| 2.1.3 Tipe Restoran..... | 11 |
| 2.2 Kajian Tentang Tempat Penjualan Souvenir..... | 15 |
| 2.3 Kajian Tentang Tempat Edukasi..... | 15 |
| 2.4 Kajian Tentang Lighting..... | 16 |
| 2.4.1 Jenis-Jenis Pencahayaan..... | 16 |
| 2.4.2 Tata Cahaya Untuk Ruang Dalam..... | 16 |

BAB III METODOLOGI DESAIN

| | |
|--|----|
| 3.1 Tahap Pengumpulan Data..... | 18 |
| 3.1.1 Observasi..... | 19 |
| 3.1.2 Wawancara..... | 20 |
| 3.2 Tahap Analisa Data..... | 20 |
| 3.2.1 Analisa Warna..... | 21 |
| 3.2.2 Analisa Bentuk Interior..... | 21 |
| 3.2.3 Analisa Sirkulasi..... | 21 |
| 3.2.4 Analisa Furniture..... | 21 |
| 3.2.5 Analisa Kebutuhan Ruang..... | 21 |
| 3.2.6 Analisa Ruangan..... | 21 |
| 3.3 Diagram Alur Metodologi Desain..... | 22 |
| 3.3.1 Diagram Metode Pencarian Data..... | 22 |

BAB IV ANALISA DATA

| | |
|---|----|
| 4.1 Data..... | 24 |
| 4.2 Observasi Lapangan..... | 24 |
| 4.3 Analisa Eksisting..... | 24 |
| 4.3.1 Denah Eksisting..... | 25 |
| 4.3.2 Analisa Sirkulasi dan Organisasi Ruang..... | 25 |
| 4.3.3 Area dan Aktivitas..... | 26 |
| 4.3.4 Area Staff..... | 27 |
| 4.3.5 Area Pengunjung..... | 27 |
| 4.3.6 Analisa Hubungan Ruang..... | 28 |
| 4.4 Perhitungan Pengolahan Data..... | 28 |

| | |
|---------------------------------|----|
| 4.5 Hasil Perhitungan Data..... | 29 |
| 4.5.1 Usia..... | 29 |
| 4.5.2 Kisaran Harga Produk..... | 29 |
| 4.5.3 Kosnumen Restoran..... | 29 |

BAB V KONSEP DESAIN

| | |
|----------------------------------|----|
| 5.1 Rangkuman Hasil Analisa..... | 30 |
| 5.2 Konsep Makro Interior..... | 33 |
| 5.2 Konsep Mikro Interior..... | 34 |

BAB VI PENGEMBANGAN DESAIN

| | |
|---|----|
| 6.1 Tentang Objek..... | 38 |
| 6.2 Denah Keseluruhan..... | 39 |
| 6.3 Denah Terpilih..... | 40 |
| 6.4 Denah Akhir..... | 41 |
| 6.4.1 Ruang Tepilih – Lobby, Area Tempat Makan & Bar..... | 41 |
| 6.4.2 Ruang Tepilih – Café..... | 42 |
| 6.4.3 Ruang Tepilih – Souvenirs Center..... | 43 |

BAB VII PENUTUP

| | |
|---------------------|----|
| 7.1 Kesimpulan..... | 44 |
| 7.2 Saran..... | 45 |

| | |
|----------------------------|-----------|
| DAFTAR PUSTAKA..... | 48 |
|----------------------------|-----------|

BIODATA PENULIS

LAMPIRAN

Lampiran 1: RAB

Lampiran 2: Gambar Teknik

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 4.1 – Tabel Area dan Aktivitas..... | 26 |
| Tabel 4.2 – Tabel Aktivitas Staff..... | 27 |
| Tabel 4.3 – Tabel Aktivitas Pengunjung..... | 27 |
| Tabel 5.1 – Ide Rancangan Dari Hasil Analisa..... | 30 |
| Tabel 5.2 – Tabel Konsep Mikro Interior..... | 34 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 4.1 – Denah Keseluruhan Kampoeng Petani Resto & Café..... | 25 |
| Gambar 4.2 – Analisa Hubungan Ruang dengan Diagram Matriks..... | 28 |
| Gambar 5.1 – Bagan Konsep Makro Interior Kampoeng Petani Resto & Café..... | 33 |
| Gambar 6.1 - Zoning Kampoeng Petani Resto & Café (Biru: Zona Publik, Merah: Zona Semi Publik/Privat)..... | 38 |
| Gambar 6.2 – Denah Eksisting Kampoeng Petani Resto & Café..... | 39 |
| Gambar 6.3 – Denah Terpilih Keseluruhan Bagian ke-1 Kampoeng Petani Resto & Café..... | 40 |
| Gambar 6.4 – Denah Terpilih Keseluruhan Bagian ke-2 Kampoeng Petani Resto & Café..... | 40 |
| Gambar. 6.5 – Perspektif 3D ke-1 Lobby, Area Tempat Makan & Bar dalam Indoor..... | 41 |
| Gambar. 6.6 – Perspektif 3D ke-2 Lobby, Area Tempat Makan & Bar dalam Indoor..... | 41 |
| Gambar. 6.7 – Perspektif 3D ke-1 Area Café..... | 42 |
| Gambar. 6.8 – Perspektif 3D ke-2 Area Café..... | 42 |
| Gambar. 6.9 – Perspektif 3D ke-1 Area Souvenirs Center..... | 43 |
| Gambar. 6.10 – Perspektif 3D ke-2 Area Souvenirs Center..... | 43 |

DAFTAR SKEMA

| | |
|--|----|
| Skema 3.1 Diagram Alur Metode Desain..... | 22 |
| Skema 3.2 Diagram Metode Pencarian Data..... | 22 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pacet merupakan salah satu daerah tujuan wisata lokal Masyarakat Menengah ke Bawah yang sangat dikenal oleh Masyarakat Kota & Kabupaten Mojokerto. Sektor kepariwisataan tempat ini telah menjadi motor penggerak perekonomian dan pembangunan di Kabupaten Mojokerto. Keindahan alam pegunungan yang unik menjadi daya tarik tersendiri bagi para wisatawan, baik wisatawan Kota, Luar Kota maupun Wisatawan luar pulau.

Pada Jaman sekarang, bisnis restoran di Pacet semakin diminati. Setiap restoran berusaha menyajikan sesuatu yang baru dan unik kepada pelanggannya. Banyak restoran yang berhasil menarik pelanggan, tetapi banyak pula yang gagal.

Faktor penyebabnya selain menu makanan, yang lebih penting adalah layanan (servis) yang diberikan. Pada restoran yang masih menggunakan cara serba manual, biasanya sistem kerja yang digunakan tidak efisien dan memerlukan banyak waktu. Selain itu, sistem kerja secara manual rentan terjadi kesalahan, sehingga dapat merugikan restoran. Dengan menggunakan sistem kerja manual, pengelola juga kesulitan untuk mengatur restorannya.

Salah satu masalah yang muncul adalah masalah penyediaan bahan mentah. Seringkali pengelola restaurant kesulitan menentukan stok bahan mentah yang sesuai dengan kebutuhan sehingga menimbulkan kerugian.

Untuk itu dibutuhkan suatu sistem yang dapat membantu pihak restoran untuk memberikan layanan yang lebih cepat dan lebih baik kepada pelanggan, yang pada saat yang sama memberikan kendali yang handal untuk manajemen restoran. Sistem yang dibutuhkan adalah sistem yang mendukung pengambilan keputusan, yang mana sistem dapat memberikan saran untuk penyediaan stok bahan mentah.

1.1.1 Desain Interior Sebagai Solusi Peningkatan Minat Wisatawan untuk mengunjungi Restoran

Diketahui bahwa Tempat Makan atau Restoran yang sudah ada dan berkembang secara mandiri di daerah sekitar Pacet maupun di Kota Pacet sendiri diuraikan sebelumnya, Tempat Makan atau Restoran di daerah sekitar Kota Pacet ini sudah semakin berkembang namun tidak memiliki wadah yang sesuai, dan biasa dan dapat menarik minat wisatawan untuk mencicipi serta mengenal lebih jauh tentang makanan – makanan tradisional yang ada dan di produksi oleh Tempat Makan atau Restoran tersebut. Selain itu pembentukan citra dan tema yang baik pada kebutuhan yang akan digunakan oleh para Tempat Makan atau Restoran tersebut juga menjadi faktor penting agar dapat menarik minat para pengunjung dan wisatawan.

Desain Interior dapat menjadi salah satu solusi untuk memaksimalkan bangunan yang akan digunakan sebagai pelengkap untuk Restoran serta dapat menonjolkan potensi – potensi dan peluang yang dimiliki oleh Restoran tersebut. Desain interior dari Restoran akan mempengaruhi psikologi dan aktivitas pengunjung dan wisatawan secara langsung. Sehingga diharapkan dapat memberi efek langsung dalam mempengaruhi peningkatan minat masyarakat dan wisatawan untuk berkunjung.

1.2 Definisi Judul

“Desain Interior Kampoeng Petani Resto & Café dengan Konsep Rural Kontemporer”

- **Desain Interior:** Adalah bidang keilmuan yang bertujuan untuk dapat menciptakan suatu lingkungan binaan (ruang dalam) beserta elemen-elemen pendukungnya, baik fisik maupun non fisik, sehingga kualitas kehidupan manusia yang berada didalamnya menjadi lebih baik.
- **Kampoeng Petani Resto & Café:** adalah sebuah Restoran bertipe *Family Type Restaurant* bernuansa alam yang dibuka di lokasi yang sangat strategis yaitu di daerah pegunungan Pacet Mojokerto Jawa Timur. Lebih tepatnya di KM 3 Pacet, Kota Pacet, Kabupaten Mojokerto.
- **Rural (Kawasan Perdesaan):** adalah wilayah yang mempunyai kegiatan utama pertanian, termasuk pengelolaan sumber daya alam dengan susunan fungsi kawasan sebagai tempat permukiman perdesaan, pelayanan jasa, pemerintahan, pelayanan sosial, dan kegiatan ekonomi.
- **Desain kontemporer** adalah sebuah desain yang digambarkan sebagai desain modern yang mengandalkan pada permukaan halus dan dipoles, garis yang bersih, terlihat sederhana dan rapi. Hal ini tidak dingin dan tetapi luas dan nyaman. Ini berfokus pada warna, tekstur, furniture dan pencahayaan.

1.3. Tujuan dan Manfaat

1.3.1. Tujuan

Tujuan dari Desain Interior Kampoeng Petani Resto & Café, untuk mencapai variabel, antara lain:

- Mendesain Kampoeng Petani Resto & Café dengan mengangkat brand serta Image yang kuat pada setiap elemen desain sehingga dapat menciptakan karakter khusus dan juga bisa menjadikan pemasaran/promosi yang kuat.
- Merancang fasilitas yang ada di Kampoeng Petani Resto & Café dengan mengutamakan kenyamanan, kelengkapan elemen yang ada didalamnya dengan optimal, sehingga tercipta fasilitas yang memenuhi kebutuhan konsumen, khususnya Wisatawan Muda.
- Merencanakan dan membuat fasilitas baru yang inovatif dan edukatif pada area lahan yang belum memenuhi fasilitas Restoran dan Café Bernuansa Alam dengan mengutamakan kenyamanan sirkulasi serta terpenuhinya semua kebutuhan area yang ada didalamnya.

1.3.2. Manfaat

Desain Interior Kampoeng Petani Resto & Café Pacet diharapkan memberikan manfaat yang luas, antara lain:

- Penciptaan Kampoeng Petani Resto & Café diharapkan mampu memberikan wadah yang sesuai bagi Restoran tradisional yang diciptakan untuk bertujuan menjadi wisata baru bagi para wisatawan dan masyarakat Kota/Kabupaten Mojokerto dan sekitarnya.
- Penerapan konsep pada desain interior Kampoeng Petani Resto & Café diharapkan mampu meninggalkan kesan biasa pada Restoran bernuansa Alam pada umumnya.
- Penataan zoning yang tepat mampu memberikan keteraturan aktivitas pengguna, selain itu memberikan kenyamanan baik dari segi ergonomis maupun segi psikologis.

1.4. Permasalahan

1.4.1. Identifikasi Masalah

- Banyaknya Restoran bernuansa alam di daerah Pacet yang mendirikan usahanya di tempat masing – masing secara mandiri sehingga tidak teratur dan kurang terlihat menarik oleh pengunjung dan wisatawan.
- Tidak tersedianya kesesuaian bagi Restoran bernuansa alam di daerah Pacet tersebut kurang dikenal oleh masyarakat dan wisatawan kota maupun luar kota.
- Jenis olahan makanan tradisional yang diujakan oleh Restoran tersebut merupakan jenis yang sama seperti Restoran pada umumnya, sehingga tanpa adanya wadah yang tepat serta tempat untuk menghadirkan apa saja makanan di masing-masing Restoran, memberikan pengalaman baru dengan memberikan pengetahuan pengolahan makanan tersebut dan pengorganisasian makanan pada Restoran yang ada, maka akan menimbulkan daya saing yang tinggi Restoran-restoran yang sudah ada.

1.4.2. Batasan Masalah

- Perancangan interior Restoran & Café yang berkonsep Rural Kontemporer yang berada di Kota Pacet, Kabupaten Mojokerto
- Batasan perencanaan ruang yang berhubungan dengan Restoran bernuansa Pedesaan. Area yang akan dirancang adalah:
- Tempat Wisatawan/Konsumen menikmati makanan dan minuman
- Fasilitas untuk memanjakan Wisatawan/Konsumen dengan mendekatkan kepada alam pedesaan
- Peranan elemen dalam interior Restoran & Café

1.4.3. Rumusan Masalah

- Belum adanya Image yang kuat dari brand Kampoeng Petani Resto & Café yang diaplikasikan pada desain Restoran Bernuansa Alam, sehingga tampilan desain masih sama seperti Restoran yang lainnya.
- Bagaimana merancang interior Restoran dengan mempertimbangkan aspek sirkulasi, penataan dan pelayanan jasa kuliner.
- Bagaimana merancang suatu ruangan dengan mempertimbangkan faktor demografis dan kenyamanan para wisatawan/konsumen.

1.5. Lingkup Desain

- Aspek Sosial Budaya:
 - Studi karakter pengunjung dan pengguna terhadap minat dan kebutuhan akan tempat untuk menikmati Restoran
 - Studi tentang suasana nyaman yang dibutuhkan pengunjung dan pengguna tentang suasana nyaman yang dibutuhkan dalam Restoran dan dalam melakukan seluruh aktivitasnya.
- Aspek Estetika:
 - Aspek estetika diterapkan dengan menganalisa konsep apa yang sesuai dengan lingkungan hasil penyajian makanan tradisional hingga memperoleh variable yang tepat untuk diterapkan pada desain.
- Aspek Fungsi:
 - Aktivitas pengunjung
 - Aktivitas pengguna
 - Studi anthropometri pengguna terhadap furniture di dalam interior ruangan.

1.6. Sistematika Penyusunan Laporan

Untuk mengetahui gambaran ringkas mengenai isi riset Desain Interior ini, dan mempermudah pemahamannya, maka dalam pembahasan riset ini dibagi dalam beberapa bab yang dirinci sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan

Dalam bab ini tercantum latar belakang masalah yang menceritakan tentang kondisi lingkungan sekitar Kampoeng Petani Resto & Café, Pacet dan permasalahan yang dihadapi, gambaran umum penelitian, perumusan masalah yang menjelaskan pokok dari masalah yang dihadapi, tujuan penelitian, manfaat, dan metode desain.

Bab II: Tinjauan Pustaka dan Studi Eksisting

Bab ini berisi teori-teori pendukung yang dipakai sebagai landasan atau acuan yang menunjang dalam mengumpulkan data, mengolah data, menganalisa data yang diperoleh langsung dari Lapangan dan dipakai untuk mencari alternatif pemecahan masalah.

Bab III: Metodologi Desain

Bab ini berisi metode desain yakni penjelasan cara spesifik (yang dilaksanakan) dalam kegiatan desain yang dilakukan. Selain itu bab ini juga memaparkan mengenai Prosedur desain.

Bab IV: Konsep Desain

Pada bab ini berisi data-data yang telah diperoleh dan dianalisa yang kemudian digunakan sebagai acuan konsep desain. Data-data pada bab ini selanjutnya akan dibuat sebagai data dasar untuk membuat pengembangan desain.

Bab V: Pengembangan Desain

Pada bab ini diuraikan wujud implementasi dari konsep desain kedalam perencanaan desain.

Bab VI: Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisikan kesimpulan terhadap hasil desain dan saran-saran yang diberikan yang dapat bermanfaat bagi Kampoeng Petani Resto & Café, Pacet.

BAB II

STUDI PUSTAKA

2.1 Kajian Tentang Restoran

Perlunya penulis mengetahui pengertian restoran sesungguhnya, serta bersangkutan dengan restoran untuk spesifikasi jenis restoran apa yang akan di desain.

2.1.1 Pengertian Restoran

Restoran berasal dari bahasa latin yaitu “restaurare”, dalam bahasa Inggris berarti “a public eating place”, yaitu rumah makan atau tempat makan umum.^[1]

Menurut Zain (2001 : 1164) restoran berarti rumah makan dan menurut Marsum WA, dalam bukunya Restoran dan Masalahnya mengatakan bahwa, ”Restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisasi secara komersil, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua tamu baik berupa makan maupun minum”.

Dari beberapa uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa arti dari restoran yaitu tempat usaha atau bangunan yang menyediakan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial dengan memberikan pelayanan yang baik kepada semua pengunjung.

2.1.2 Sejarah Restoran

Sejarah restoran berasal dari ratusan tahun yang lalu. Di Mesir pada 512 SM ada sebuah tempat makan dengan menawarkan satu jenis makanan. Yaitu kombinasi dari daging burung liar dengan bawang dan sereal. Makan siang untuk para pengusaha dinyatakan pertama kali dibuat oleh seorang penjaga kedai Roman pada tahun 40 SM untuk mereka yang terlalu sibuk dan tidak sempat pulang.

[1] www.wikipedia.org

Dalam Encyclopedia Britannica, istilah restoran pertama kali dijelaskan sebagai berikut: Rumah makan pertama kali yang kemudian dikenal dengan nama restoran didirikan pada tahun 1765, oleh A. Boulanger, yaitu makanan berupa sup sayur di Paris. Keberadaan rumah makan ditunjukkan dengan memberikan tanda pada pintu rumahnya dalam bahasa latin. Datanglah pada saya dengan perut buruk kamu (dalam keadaan lapar dan saya akan menyembuhkan kamu). [2]

Selanjutnya banyak ditiru oleh para juru masak dan pelayan yang meninggalkan majikan mereka masing-masing dengan mendirikan usaha yang sama. Hal ini merupakan salah satu peristiwa penting mengikuti perkembangan revolusi Perancis. Keruntuhan kaum bangsawan mengakibatkan mereka tidak dapat membiayai pengikutnya lebih lanjut, termasuk tukang masak dan pelayan-pelayannya. Di antara restoran yang pertama kali berdiri, salah satu diantaranya didirikan oleh seorang yang bernama Antonis Beauvilliers.

Di Inggris restoran mulai dikenal sejak abad ke-16, dalam bentuk penyediaan makanan pada kedai minuman dan penginapan dengan harga dan waktu yang sudah ditentukan terlebih dahulu. Tetapi istilah restoran itu sendiri baru digunakan setelah revolusi Perancis, pada awal abad ke-19.

Rumah makan di Amerika pada umumnya meniru rumah makan di Inggris, disamping rumah makan yang khusus untuk Imigran. Rumah makan Delmonico di New York dibuka pada awal tahun 1837, dan dianggap sebagai restoran pertama di Amerika, karena restoran itu sendiri didirikan dengan mengikuti sistem restoran di Perancis.

Di Indonesia restoran berkembang setelah G30S/PKI, yaitu pada Tahun 1965. Sedangkan sebelum Tahun 1945, hanya terdapat warung yang hanya melayani orang pribumi. Kemudian setelah Tahun 1945, berkembang menjadi rumah makan. Pada perkembangan selanjutnya yaitu pada Tahun 1966, telah menjadi restoran karena penghasilan per kapital masyarakat Indonesia semakin baik.

[2] Encyclopedia Britannica tentang Istilah Restoran

2.1.3 Tipe Restoran

Dilihat dari pengelolaan dan system penyajian, Marsum (1993:8-11) menjelaskan restoran dapat dibedakan menjadi beberapa tipe yaitu:

- **A'la Carte restaurant:**

Adalah restoran yang telah mendapat izin penuh untuk menjual makanan lengkap dengan banyak variasi, tamu bebas memilih sendiri makanan yang mereka inginkan. Tiap makanan dalam restoran ini memiliki tarif sendiri-sendiri.

- **Table D'hote restaurant:**

Adalah restoran yang telah mendapat izin penuh untuk menjual makanan lengkap dengan banyak variasi, tamu bebas memilih sendiri makanan yang mereka inginkan. Tiap makanan dalam restoran ini memiliki tarif sendiri-sendiri.

- **Coffee shop atau Brasseire:**

Adalah restoran yang pada umumnya berhubungan dengan hotel, tamu bisa mendapatkan makan pagi, makan siang, dan makan malam secara cepat dengan harga yang pantas. Pada umumnya system pelayanannya adalah American service dimana yang diutamakan adalah kecepatannya, ready on plate service, artinya makanan sudah diatur dan disiapkan diatas piring. Kadang-kadang penyajiannya juga dilakukan dengan buffet prasmanan.

- **Café:**

Adalah suatu restoran kecil yang mengutamakan penjualan cake (kue), sandwich (roti isi), kopi dan teh. Pilihan makanan terbatas dan tidak menjual minuman beralkohol.

- **Canteen:**

Adalah restoran yang berhubungan dengan kantor, pabrik atau sekolah, tempat para pekerja dan pelajar bisa mendapatkan makan siang dan coffee break, yaitu minum kopi disertai makanan kecil untuk selingan jam kerja, jam belajar ataupun dalam acara rapat dan seminar.

- **Continental Restaurant:**

Adalah suatu restoran yang menitik beratkan hidangan continental pilihan dengan pelayanan elaborate atau megah. Bersuasana santai, susunannya agak rumit, disediakan bagi tamu yang ingin makan secara santai dan rileks.

- **Carvery:**

Adalah restoran yang sering berhubungan dengan hotel dimana para tamu dapat mengiris sendiri hidangan panggang sebanyak yang mereka inginkan dengan harga yang telah ditetapkan.

- **Dining room:**

Dining room yang terdapat di hotel kecil seperti motel atau inn, merupakan tempat yang lebih ekonomis daripada tempat makan biasa. Dining room pada dasarnya disediakan untuk para tamu yang tinggal di hotel yang bersangkutan, namun juga menerima tamu dari luar.

- **Discotheque:**

Adalah restoran yang pada prinsipnya berarti juga tempat dansa sambil mendengarkan alunan musik, juga menampilkan live band. Bar adalah salah satu fasilitas utama dalam sebuah diskotik, hidangan yang tersedia umumnya berupa snack.

- **Fish and Chip Shop:**

Adalah restoran yang banyak terdapat di Inggris, pengunjung dapat membeli bermacam-macam keripik dan ikan goreng, biasanya berupa ikan cod, dibungkus dalam kertas dan dibawa pergi, jadi makanannya tidak dinikmati ditempat itu.

- **Grill Room:**

Adalah restoran yang menyediakan bermacam-macam daging panggang. Pada umumnya antara restoran dengan dapur dibatasi oleh sekat dinding kaca sehingga para tamu dapat memilih sendiri potongan daging yang dikehendaki dan melihat sendiri proses memasaknya. Grill room kadang-kadang disebut juga dengan steak house.

- **Inn Tavern:**

Adalah restoran dengan harga cukup yang dikelola oleh perorangan di tepi kota. Suasananya dibuat sangat dekat dan ramah dengan tamu-tamu, sedangkan hidangannya pun lezat-lezat.

- **Night Club / Super Club:**

Adalah restoran yang pada umumnya mulai dibuka menjelang larut malam, menyediakan makan malam bagi tamu-tamu yang ingin santai. Dekorasinya megah, pelayanannya mewah. Band merupakan kelengkapan yang diperlukan. Para tamu dituntut berpakaian resmi dan rapi sehingga menaikkan gengsi tempat itu.

- **Pizzeria:**

Adalah restoran yang khusus menjual pizza. Makanan lain berupa spaghetti dan makanan khas Italia yang lain.

- **Pancake House:**

Suatu restoran yang khusus menjual pancake dan crepe yang diisi berbagai macam manisan didalamnya.

- **Pub:**

Pada umumnya merupakan tempat hiburan umum yang mendapat izin untuk menjual minuman beralkohol dan bir. Para tamu mendapatkan minumannya dari counter, dan dapat dinikmati dengan berdiri atau duduk. Hidangan yang disediakan berupa snack dan sandwich.

- **Snack Bar / Café / Milk bar:**

Adalah semacam restoran yang sifatnya tidak resmi dengan pelayanan cepat, dimana para tamu mengumpulkan makanannya diatas baki yang diambil dari meja counter makanan dan kemudian membawanya ke meja makan. Para tamu bebas memilih makanan yang disukainya seperti hamburger, sausages dan sandwich.

- **Specially restaurant:**

Adalah restoran yang suasana dan dekorasinya disesuaikan dengan tipe makanan khas yang disediakan. Restoran ini menyediakan masakan Cina, Jepang, India, Italia dan sebagainya. Pelayanannya sedikit banyak berdasarkan tata cara negara tempat asal makanan spesial itu.

- **Terrace restaurant:**

Adalah restoran yang terletak diluar bangunan. Namun masih berhubungan dengan ruangan induknya. Di negara-negara barat pada umumnya restoran tersebut hanya buka pada musim panas saja.

- **Gourmet restaurant:**

Adalah restoran yang menyelenggarakan pelayanan makan dan minum bagi orang-orang yang berpengalaman luas dalam bidang rasa makanan dan minuman. Keistimewaan restoran ini adalah makanannya yang lezat, pelayanan yang mewah dan harganya cukup mahal.

- **Family type restaurant:**

Adalah restoran sederhana yang menghadirkan makanan dan minuman bagi tamu-tamu keluarga atau rombongan dengan harga yang terjangkau.

- **Main Dining room:**

Adalah ruang makan utama restoran yang pada umumnya terdapat di hotel-hotel besar, dimana penyajian makanannya secara resmi, pelan namun terikat oleh peraturan yang ketat. Pelayanannya bisa menggunakan pelayanan ala Perancis atau Rusia. Tamu-tamu yang hadir pada umumnya berpakaian resmi dan formal.

2.2 Kajian tentang Tempat Penjualan Souvenir

Area yang digunakan untuk menjual barang-barang hasil dari tempat atau dari pesanan pemasok/supplier yang membutuhkan produk mereka untuk diperjual belikan. Produk tersebut berupa sesuai dengan kebutuhan atau tuntutan dari fungsinya dan benda – benda tersebut merupakan benda yang dikomersilkan atau diperjualbelikan.

2.3 Kajian tentang Tempat Edukasi

Area yang sangat cocok untuk kalangan semua umur dan juga mempunyai penuh dengan elemen yang berhubungan dengan pendidikan. Biasanya tempat edukasi di Indonesia menerapkan tempat tersebut berinteraktif pada semua kalangan dan juga mayoritas menerapkan elemen sains pada area tersebut.

Pada tempat Edukasi di Kampoeng Petani, para pelanggan akan disuguhkan tempat edukasi seperti tempat memetik buah, *outbound* serta pendidikan bercocok tanam/berkebun.

2.4 Kajian tentang Lighting

2.4.1 Jenis-jenis Pencahayaan

Jenis – jenis Pencahayaan Ambient lighting, yaitu pencahayaan seluruh ruang. Secara teknis ambient lighting artinya total sinar yang datang dari semua arah, untuk seluruh ruang. Sebuah lampu diletakkan di tengah-tengah ruang hanya salah satu bagian dari ambient lighting. Tetapi bila ada sinar yang datang dari semua tepi plafon, misalnya, terciptalah ambient lighting. Dalam membuat ambient lighting, sinar haruslah cukup fleksibel untuk berbagai situasi atau peristiwa yang mungkin terjadi di ruangan. Tidak mungkin ruang makan selalu romatis. Local lighting, atau pencahayaan lokal. Pencahayaan jenis ini ditujukan untuk aktivitas sehari-hari. Misalnya: membaca, belajar, memasak, dan sebagainya. Pencahayaan dimaksud untuk membuat mata tidak cepat lelah.

Accent lighting, atau pencahayaan yang berfungsi sebagai aksen. Selain contoh di atas, pencahayaan jenis ini bisa dipakai sudut tertentu, barang tertentu menjadi menonjol. Pencahayaan seperti ini dapat membimbing pengunjung untuk melihat suatu barang atau koleksi tertentu. Natural lighting, alias sinar matahari bahkan cahaya bulan. Bila di desain sejak awal, pemanfaatan cahaya matahari juga dapat membuat ruangan menjadi terang. Filter Cahaya Perlu diperhatikan bahwa warna benda transparan (misalnya filter cahaya), sangat bergantung pada warna cahaya yang diteruskan. Sedangkan pada warna benda tidak transparan (seperti batu, daun dan lainnya) tergantung pada warna yang dipantulkan. Jadi filter cahaya juga berfungsi sebagai penerus warna-warna tertentu.

2.4.2 Tata Cahaya Untuk Ruang Dalam

(Interior Lighting) Interior lighting atau penataan cahaya untuk bagian dalam ruang adalah sangat penting. Tata cahaya atau lighting yang ditata apik akan mencipta suasana tertentu dalam ruangan dan membangun estetika pada ruangan. Dengan permainan tata cahaya yang memanfaatkan perbedaan efek cahaya, kita dapat memengaruhi atmosfer dalam sebuah ruangan. Untuk dalam ruang (rumah, kamar, dan ruangan lain), alat utama yang digunakan dalam pengaturan tata cahaya ruang (interior lighting) adalah cahaya buatan. Secara umum, pencahayaan buatan dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu general lighting, task lighting, dan accent lighting. General lighting atau pencahayaan umum adalah sistem pencahayaan yang menjadi sumber penerangan utama. Umumnya penerangan dilakukan dengan cara

menempatkan titik lampu pada titik tengah ruangan atau pada beberapa titik yang dipasang secara simetris dan merata.

Tujuan menggunakan general lighting adalah menghasilkan sumber cahaya secara terang dan menyeluruh. Lampu yang digunakan adalah lampu TL atau downlight. Selain itu, dapat pula digunakan pencahayaan tidak langsung (indirect lighting) dengan lampu tersembunyi yang memanfaatkan bias cahayanya saja. Keunggulan lampu indirect adalah dapat menghasilkan cahaya yang merata tanpa membuat mata silau dan suasana “hangat” pun lebih terasa dengan tampilan lampu warna kekuningan.

Task lighting merupakan sistem pencahayaan yang difokuskan pada suatu area dengan tujuan membantu aktivitas tertentu. Task lighting juga dapat menjadi satu cara untuk menghindari ketegangan mata ketika beraktivitas. Contoh task lighting adalah ruang kerja yang dilengkapi dengan lampu meja untuk membaca sehingga mata tidak cepat lelah. Contoh lain adalah lampu di atas counter table yang memungkinkan orang untuk membaca resep masakanketika akan memasak. Atau, lampu gantung yang diletakkan di atas ruang makan yang mengarah pada meja makan. Selain diperuntukkan sebagai lampu penegas fungsi, task lighting juga dapat berfungsi sebagai pembentuk suasana. Accent lighting digunakan untuk menyorot atau memfokuskan pada suatu benda agar dapat lebih terlihat. Pemasangan accent lighting pada ruang dalam umumnya digunakan untuk menyorot benda seni (artwork) atau menyorot lukisan. Accent lighting biasanya menggunakan spotlight karena dapat menghasilkan bias cahaya yang kuat dan menghasilkan fokus pada objek yang dituju. Aplikasi wall lamp juga dapat digunakan untuk pada dinding tertentu sehingga menghasilkan tampilan ruang yang dinamis.

(Halaman ini Sengaja Dikosongkan)

BAB III

METODOLOGI DESAIN

3.1 Tahap Pengumpulan Data

Dalam tahap pengumpulan data dapat terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

1. Data Primer

Data Primer merupakan data yang didapat secara langsung di lapangan (pihak yang bersangkutan) dengan melakukan pengamatan dan pendokumentasian. Data ini dibutuhkan agar kita bias mengerti permasalahan dan kondisi lingkungan yang terjadi pada hal-hal yang sedang kita teliti.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapatkan dari pihak yang tidak berkaitan langsung dan didapatkan dengan jalan menghimpun data yang ada dan menjadi sumber perolehan data yang akan dianalisis.

Dalam tahap pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode pengambilan data, yaitu:

1. Studi Lapangan / eksisting (survey langsung)

Dilakukan dengan melakukan survey seperti melihat, mengamati, mencatat informasi yang diperlukan, serta melakukan dokumentasi sebagai eksistingnya untuk mengetahui kondisi yang sesungguhnya mengenai interior maupun aktifitas yang ada di Kampoeng Petani Resto & Café yang sementara sudah ada.

Observasi yang dilakukan dibagi menjadi 2 objek studi, yaitu:

- a. Observasi pada objek studi dalam kasus ini adalah Kampoeng Petani Resto & Café.
- b. Observasi pada lingkungan sekitar Kampoeng Petani Resto & Café untuk menjadi objek pelengkap dan pengembangan manajemen pada Restoran tersebut.

2. Wawancara

Wawancara yang dilakukan akan ditujukan pada:

- a. Pemilik Kampoeng Petani Resto & Cafe di Pacet.
- b. Manager Kampoeng Petani Resto & Café yang langsung di lapangan.
- c. Staff dan Pelanggan Restoran.

3. Studi Literatur

Diperoleh melalui literatur, internet, majalah, dan media informasi lain yang mendukung penelitian khususnya yang berhubungan dengan Restoran dan tempat wisata untuk memperkaya informasi yang telah diperoleh melalui metode studi lapangan dan wawancara.

3.1.1 Observasi

Observasi dilakukan secara langsung ke tempat yang berkaitan dengan obyek desain, observasi langsung ke obyek pembanding bertujuan untuk memperoleh diperoleh data mengenai:

- Company Profile.
- Corporate Image.
- Karakteristik Restoran.
- Denah Eksisting.
- Bentuk bangunan dan Interior
- Karakteristik Pengunjung
- Karakteristik Staff Restoran
- Sistem Kerja
- Program Ruang
- Dokumentasi Foto
- Kebutuhan Fasilitas

3.1.2 Wawancara

Wawancara dilakukan melalui Pemilik Kampoeng Petani Resto & Café untuk mengetahui tentang:

- Kondisi saat ini pada Kampoeng Petani Resto & Cafe.
- Waktu saat mendirikan Kampoeng Petani Resto & Cafe.
- Kebutuhan yang menampung pada Kampoeng Petani Resto & Cafe
- Karakteristik pemilik dan staff.
- Penyebaran promosi dan penyajian Kampoeng Petani Resto & Café.
- Keinginan dan harapan pemilik terhadap Restorannya.

3.2 Tahap Analisa Data

Pada tahapan analisa data, approach reserch yang digunakan adalah deskriptif dengan membagi tahap pengolahan data kedalam tiga metode. Metode yang digunakan dalam pengolahan data adalah metode induktif, yaitu dengan cara mengumpulkan semua data yang ada kemudian dianalisis berdasarkan literatur dan kemudian diambil kesimpulannya. Selain itu analisis data juga dapat menggunakan metode deduktif dan komparatif.

Metode deduktif merupakan metode mengolah dan menganalisa data-data yang bersifat umum, kemudian menganalisa kembali data-data tersebut menjadi bersifat lebih khusus yang sesuai dengan judul Tugas Akhir.

Metode komparatif merupakan metode menggabungkan data untuk melakukan perbandingan data - data yang ada. Selanjutnya membentuk data-data tersebut sesuai judul Tugas Akhir. Metode yang digunakan adalah :

1. Mengumpulkan data secara keseluruhan.
2. Memilah berdasarkan tinjauan dan kepentingan desain.
3. Menentukan fasilitas yang akan menjadi obyek desain.
4. Membandingkan dan menyesuaikan data terhadap judul Tugas Akhir.
5. Menentukan data - data yang sesuai dengan proses Tugas Akhir desain interior.

3.2.1. Analisa Warna

Menganalisa warna-warna yang disesuaikan dengan corporate image dan baik untuk psikologi pengunjung Restaurant, Café dan Sentra Souvenir saat mengunjungi dan menikmati Restoran yang disesuaikan dengan konsepnya.

3.2.2. Analisa Bentuk Interior

Analisa tentang bentuk interior yang disesuaikan dengan nuansa Restoran yang akan diaplikasikan nantinya dan fasilitas pendukung lainnya. Analisa bentuknya juga akan disesuaikan dengan kondisi eksisting bangunan.

3.2.3. Analisa Sirkulasi

Analisa tentang sirkulasi yang akan diterapkan dan disesuaikan dengan aktifitas yang terjadi di dalam Restoran.

3.2.4. Analisa Furniture

Analisa tentang bentuk, warna dan material furnitur yang menjadi pengisi interior maupun fasilitas pendukung Restoran, Café dan Sentra Souvenir yang disesuaikan dengan konsep dan kebutuhan serta bentuk bangunan nantinya.

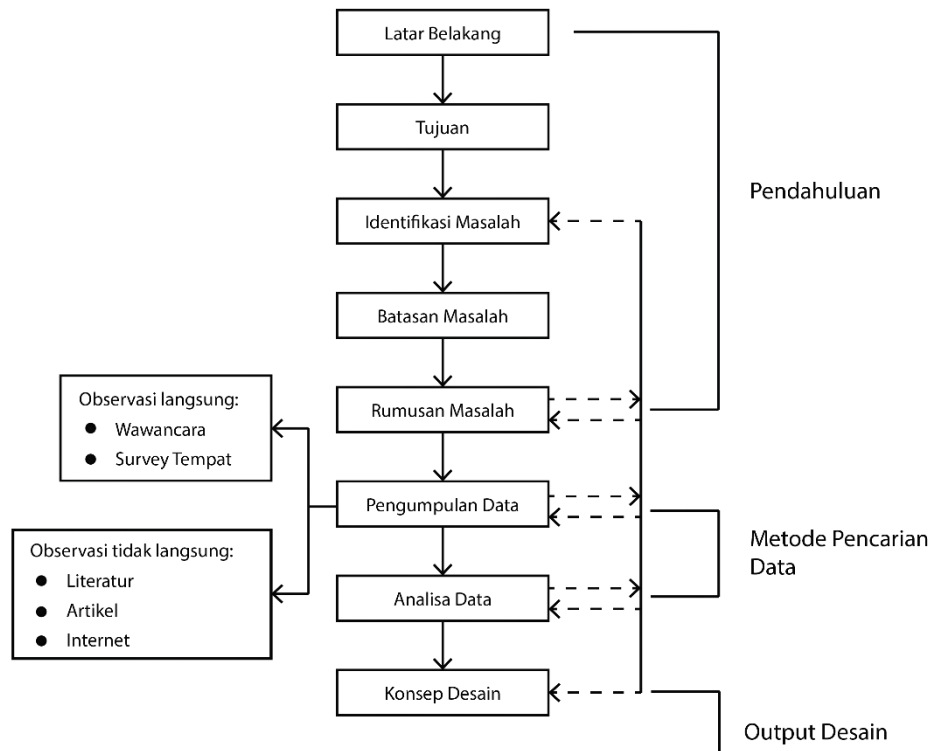
3.2.5. Analisa Kebutuhan Ruang

Analisa tentang kebutuhan ruang sesuai dengan aktifitas yang terjadi di dalam Restoran, Café dan Sentra Souvenir serta menambahkan beberapa fasilitas sesuai keinginan dan kebutuhan pengguna.

3.2.6. Analisa Ruangan

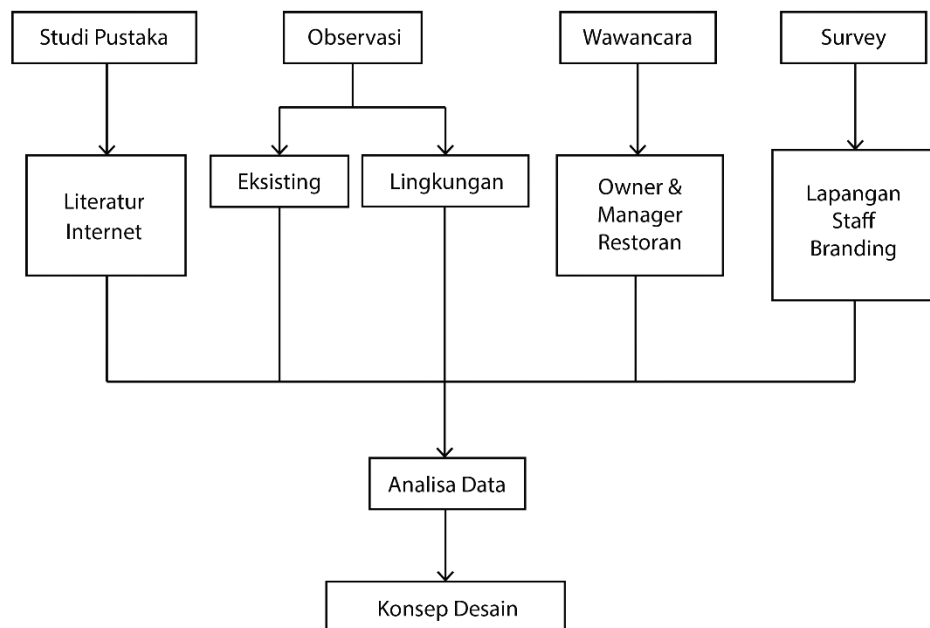
Analisa tentang setiap ruang yang memiliki pengkondisian tertentu menyangkut fungsi dari ruang itu sendiri.

3.3 Diagram Alur Metodologi Desain



Skema 3.1 Diagram Alur Metode Desain

3.3.1 Diagram Metode Pencarian Data



Skema 3.2 Diagram Metode Pencarian Data

(Halaman ini Sengaja Dikosongkan)

BAB IV

ANALISA DATA

4.1. Data

Dalam mendesain dibutuhkan data-data yang valid untuk menunjang proses analisa. Data tersebut dibagi menjadi dua kategori yaitu data fisik yang didapatkan dari literatur, buku, dan jurnal, Data non fisik yang didapatkan dari survey pada objek desain. Data non fisik terdiri dari hasil observasi lapangan, kuisioner dan wawancara. Data-data yang sudah terkumpul nantinya akan di analisa dan diambil suatu kesimpulan yang nantinya akan mengarah pada penyusunan konsep desain.

Pada desain interior Kampoeng Petani Resto & Café, pengumpulan data non fisik dibagi dalam dua tahapan, yaitu pengamatan terhadap kondisi objek desain dan wawancara dengan Pemilik Restoran.

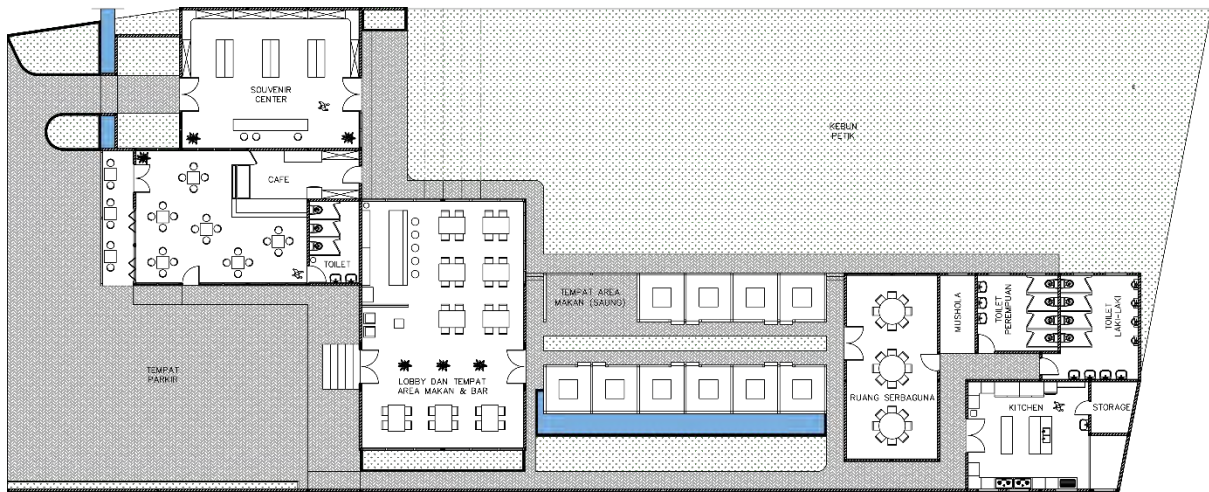
4.2. Observasi Lapangan

Pengumpulan data melalui observasi lapangan dibedakan menjadi dua yaitu analisa eksisting dan analisa studi pembandingan. Analisa eksisting bertujuan untuk mendapatkan data-data lapangan dari eksisting yang dijadikan objek desain. Sedangkan analisa pembandingan bertujuan untuk mendapatkan data pembandingan dan pendekatan desain yang nantinya dapat menjadi referensi bagi konsep desain.

4.3. Analisa Eksisting

Analisa eksisting didapat dari hasil survey lapangan, foto, data-data yang didapatkan langsung dari lapangan (tempat Kampoeng Petani Resto & Café).

4.3.1. Denah Eksisting



Gambar 4.1 – Denah Keseluruhan Kampoeng Petani Resto & Café

4.3.2. Analisa Sirkulasi dan Organisasi Ruang

Dari analisa tentang sirkulasi akan diperoleh pola sirkulasi yang terjadi pada Kampoeng Petani Resto & Cafe. Sirkulasi yang paling dominan adalah sirkulasi dari pengunjung dan staff. Dari sirkulasi ini nantinya akan dapat ditentukan organisasi ruang pada konsep desain.

Organisasi Ruang dan pola sirkulasi pengunjung:

Sirkulasi pengunjung dimulai dari area parkir yang kemudian dilanjutkan ke Area Lobby, Tempat Makan & Bar dengan melalui entrance utama terlebih dahulu. Area – area yang dapat dilalui oleh pengunjung adalah area publik. Selain itu pengunjung juga dapat mengakses ke Area Café, Area Saung, sampai Ruang Serbaguna dari salah satu pintu yang ada di dalam Area Lobby, Area Tempat Makan & Bar, dan juga pengunjung juga bisa mengakses Souvenirs Center yang mempunyai area tersendiri di sebelah utara Café.

Permasalahan yang terjadi pada sirkulasi pada Kampoeng Petani Resto & Cafe, yaitu, peletakan area Lobby yang dahulunya masih terkesan belum menyesuaikan space yang ada, dalam penataannya sehingga terkesan sempit, dan kurang adanya space untuk pengunjung yang berjumlah tiga atau lebih.

Organisasi Ruang dan Pola Sirkulasi Staff

Sirkulasi staff Restoran dimulai dari area parkir kemudian menuju semua area. Dan masing – masing lokasi tempat staff mengisi posisi Meja Waiter/ers, Meja Bar dan stand by pada Area Lobby, Tempat Makan & Bar. Dalam Café semua area, staff bisa melewati karena untuk melayani pengunjung dalam Café, pada Souvenirs Center, staff hanya mengisi posisi pada meja kasir untuk bertransaksi dengan pengunjung. Selain itu para staff juga dapat mengakses ke Area Café, Area Saung, sampai Ruang Serbaguna dari salah satu pintu yang ada di dalam Area Lobby, Area Tempat Makan & Bar juga untuk memonitor area tersebut.

Permasalahannya yaitu, posisi shift para staff berbeda-beda tiap area, kemungkinan space yang di butuhkan para staff terlalu besar untuk diakses, karena besarnya tempat eksisting yang membutuhkan waktu untuk para staff untuk mengakses area.

4.3.3. Area dan Aktivitas

| No. | Nama Ruang | Ciri Ruang | Aktivitas | Furniture |
|-----|-----------------------------------|------------|---|---------------|
| 1. | Tempat Parkir | Publik | • Parkir kendaraan | |
| 2. | Lobby dan Area Tempat Makan & Bar | Publik | • Menikmati hidangan • Transaksi Jual Beli | • Meja |
| | | | | • Kursi |
| | | | | • Meja Bar |
| 3. | Café | Publik | • Menikmati minuman • Transaksi Jual Beli | • Meja |
| | | | | • Kursi |
| 4. | Souvenir Center | Publik | • Transaksi Jual Beli | • Meja |
| | | | | • Rak |
| | | | | • Showcase |
| 5. | Tempat Area Makan (Saung) | Publik | • Menikmati hidangan | • Saung |
| | | | | • Meja |
| 6. | Ruang Serbaguna | Publik | • Merencanakan reservasi acara/event | • Meja |
| | | | | • Kursi |
| 7. | Kitchen | Privat | • Menyiapkan hidangan | • Kitchen Set |
| 8. | Mushola | Publik | • Beribadah shalat | |
| 9. | Toilet | Publik | • Buang air kecil & Besar | • Kloset |
| | | | | • Wastafel |
| 10. | Area Kebun | Publik | • Berwisata edukasi | |

Tabel 4.1 – Tabel Area dan Aktivitas

4.3.4. Aktivitas Staff

| Jam | Tempat | Aktivitas |
|---------------|-------------------------------------|---|
| 08:00 – 08:30 | Tempat Parkir | • Parkir Kendaraan |
| 08:30 – 09:00 | Lobby dan Area Tempat Makan & Bar | • Start Briefing • Work Sharing |
| 09:00 – 21:00 | • Lobby dan Area Tempat Makan & Bar | • Bekerja • Melayani Pelanggan • Menyajikan Hidangan |
| | • Café | |
| | • Tempat Area Makan (Saung) | |
| | • Ruang Serbaguna | |
| 09:00 – 21:00 | Kitchen | • Menyiapkan Hidangan • Memasak • Men-stock Kebutuhan |
| 09:00 – 18:00 | Souvenir Center | • Bekerja • Menjaga Produk • Men-stock Produk |
| 21:00 – 21:30 | • Lobby dan Area Tempat Makan & Bar | • Briefing |
| | • Tempat Parkir | • Work Conclusion • Mengambil Kendaraan |

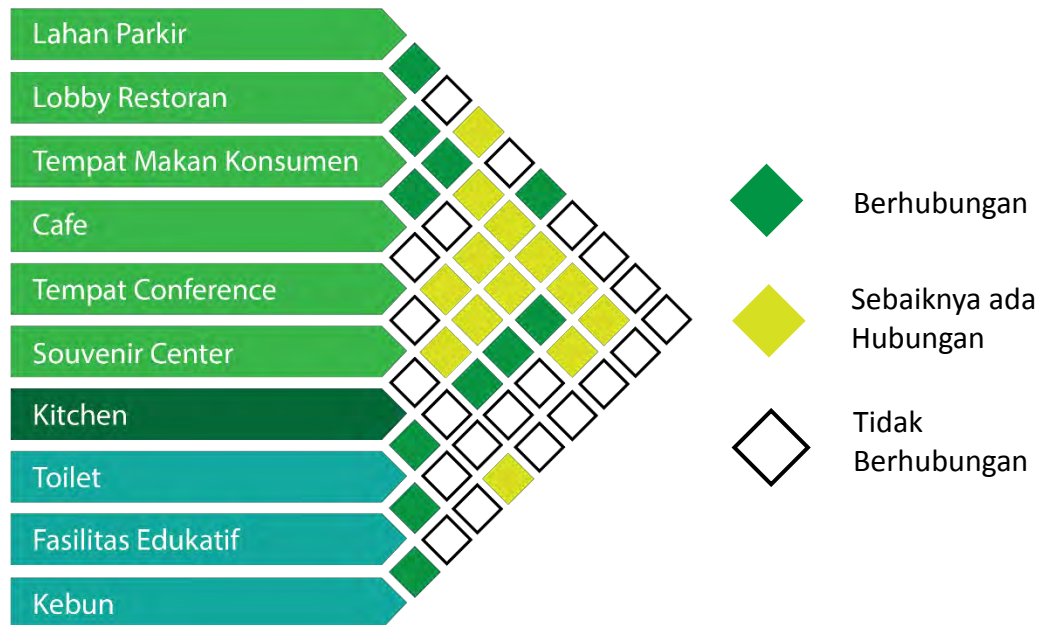
Tabel 4.2 – Tabel Aktivitas Staff

4.3.5. Aktivitas Pengunjung

| Jam | Tempat | Aktivitas |
|---------------|---|--|
| 09:00 – 21:00 | • Tempat Parkir • Lobby dan Area Tempat Makan & Bar • Café • Tempat Area Makan (Saung) • Souvenir Center • Ruang Serbaguna | • Parkir Kendaraan • Menikmati Hidangan • Transaksi Jual Beli • Reservasi Acara/Event |

Tabel 4.3 – Tabel Aktivitas Pengunjung

4.3.6. Analisa Hubungan Ruang



Gambar 4.2 – Analisa Hubungan Ruang dengan Diagram Matriks

4.4 Perhitungan Pengolahan Data

Proses pengolahan data hasil survey lapangan menggunakan teknik dan alat kuantitatif berupa statistik. Metode penghitungan statistik yang digunakan yaitu analisa deskriptif.

Analisa Deskriptif

Analisis deskriptif atau statistik deskriptif memberikan informasi deskriptif dalam bentuk bar chart dan pie chart. Analisis statistik dilakukan guna menggambarkan karakteristik demografi responden. Responden yang diambil sebanyak 20 orang. Variabel karakteristik demografi yang akan dianalisis pada penelitian ini antara lain usia, kisaran harga produk yang ditawarkan, jumlah jenis varian produk dan bagaimanakah sistem pemasaran produk UKM.

4.5 Hasil Perhitungan Data

4.5.1 Usia

Usia responden terbagi menjadi 4 bagian antara lain usia <20 tahun, 21-30 tahun, 31-40 tahun, dan >40 tahun. Dan hasil olah data menunjukkan bahwa 0,2 % responden berusia dibawah 20 tahun. 0,1 % responden berusia antara 21 tahun hingga 30 tahun. 0,3 % responden berusia antara 31 tahun hingga 40 tahun. Dan 0,4 % responden berusia diatas 40 tahun.

4.5.2 Kisaran Harga Produk

Dan hasil olah data menunjukkan Restoran memiliki kisaran harga sajian Rp 21.000 – Rp 100.000.

4.5.3 Konsumen Restoran

Asal Konsumen Restoran dibagi menjadi empat jenis, yaitu dari dalam kota, luar kota, luar provinsi, dan diluar pilihan yang memungkinkan koresponden menuliskan asal konsumen produknya berasal yang tidak sesuai dengan pilihan yang tersedia. Dan hasil olah data menunjukkan bahwa 10 orang dari 20 orang adalah konsumen dalam kota. 8 orang dari 20 orang adalah konsumen luar kota dan 2 orang 20 orang adalah konsumen dari luar provinsi.

BAB V

KONSEP DESAIN

5.1 Rangkuman Hasil Analisa

Rangkuman hasil analisa berisi hasil analisa data yang dikumpulkan dan dirangkum dalam sebuah tabel. Rangkuman ini menunjukkan hasil analisa dari variabel – variabel.

| No. | Variabel Penelitian | Hasil Data | Ide Konsep Perancangan |
|-----|--|--|---|
| 1. | Segmentasi Pengunjung Kampoeng Petani Resto & Café | Pengunjung yang datang adalah segala usia dari anak-anak, remaja, dewasa hingga lansia. Pengunjung yang datang memiliki latar belakang pendidikan yang beragam dan mayoritas pengunjung merupakan keluarga. | Menampilkan nuansa seperti nuansa rumah sendiri dan nuansa alam untuk menyesuaikan pengunjung Restoran yang mayoritas merupakan keluarga |
| 2. | Fasilitas yang disediakan Kampoeng Petani Resto & Café | Dengan latar belakang sedikitnya minat pengunjung untuk mengunjungi Kampoeng Petani Resto & Café, maka Restoran ini akan dilengkapi dengan fasilitas pendukung yang mampu menambah pengalaman pengunjung. Fasilitas seperti area edukasi dan tempat berbelanja souvenir akan melengkapi fasilitas untuk Restoran tersebut. | Untuk menyesuaikan dengan fasilitas yang disediakan oleh Kampoeng Petani Resto & Café maka konsep rancangan akan sederhana dan tetap memperhatikan fungsi utama dan tetap menggunakan konsep yang sesuai lingkungan sekitar |

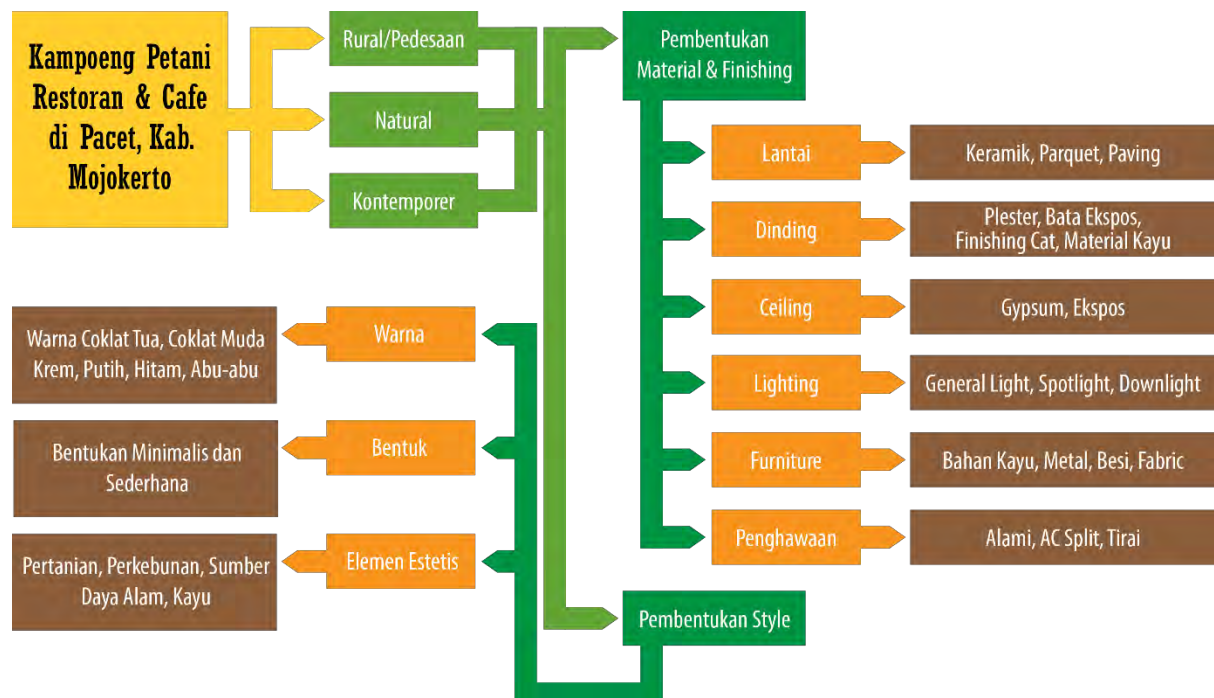
| | | | |
|----|--|---|---|
| 3. | Konsep area Lobby & Tempat Makan yang sesuai | Untuk konsep area Lobby & Tempat Makan dalam Kampoeng Petani Resto & Café yaitu konsep seperti menyesuaikan keadaan alam lingkungan sekitar | Untuk penyesuaian area Lobby & Tempat Makan, tidak lepas dari hubungan konsep natural, juga memasukan konsep kontemporer untuk pelengkap interior, pembuatannya diperlukan area tempat makan (peletakan meja dan kursi untuk makan) dan meja dan rak bar untuk area bar. |
| 4. | Konsep area Café yang sesuai | Untuk konsep area Cafe dalam Kampoeng Petani Resto & Café yaitu konsep seperti café pada umumnya dengan penambahan konsep modern contemporary | Untuk penyesuaian area Café adalah menggunakan nuansa seperti café pada umumnya dengan penambahan konsep modern contemporary dan juga tidak lepas dari hubungan konsep natural, pembuatannya diperlukan area pelanggan cafe (peletakan meja dan kursi), meja barista, rak pastry dan alat-alat untuk membuat minuman (kopi, dan sebagainya) |
| 5. | Konsep area Souvenirs Center yang sesuai | Untuk konsep area Souvenirs Center dalam Kampoeng Petani Resto & Café yaitu konsep natural contemporary | Untuk penyesuaian area Souvenirs Center menggunakan konsep natural contemporary, yang mayoritas interior menggunakan material |

| | | | |
|----|--|--|---|
| | | | kayu untuk rak dan showcase untuk menjual souvenir, peralatan kebun dan lain sebagainya |
| 6. | Konsep area Souvenirs Center yang sesuai | Untuk konsep area Souvenirs Center dalam Kampoeng Petani Resto & Café yaitu konsep natural contemporary | Untuk penyesuaian area Souvenirs Center menggunakan konsep natural contemporary, yang mayoritas interior menggunakan material kayu untuk rak dan showcase untuk menjual souvenir, peralatan kebun dan lain sebagainya |
| 7. | Sirkulasi Kampoeng Petani Resto & Café yang nyaman | Sirkulasi perlu diperhatikan dan diatur dengan baik agar pengunjung dapat merasa nyaman dan tidak terganggu dengan aktivitas pengunjung lainnya dan para karyawan Restoran tersebut. | Mengoptimalkan desain interior Kampoeng Petani Resto & Cafe dengan pengaturan ruang dan furnitur agar sirkulasi dapat berjalan dengan lancar. Alur Sirkulasi ditandai dengan memunculkan penggabungan unsur alam dan seperti layaknya rumah sendiri dalam bentuk yang menarik pada elemen interior. |
| 8. | Pembagian ruang Kampoeng Petani Resto & Café | Pembagian ruang Kampoeng Petani Resto & Café berhubungan juga dengan letak fasilitas Area Tempat Makan, Area Edukasi, Area Reservasi dan sirkulasinya. | Mengkondisikan fasilitas interior Kampoeng Petani Resto & Café dan memperkirakan kebutuhan luasan ruang yang diperlukan |

| | | | |
|----|--|--|---|
| 9. | Suasana yang yang perlu diterapkan di Kampoeng Petani Resto & Café | Hasil survey serta wawancara menunjukkan bahwa pengguna menginginkan suasana Restoran yang santai, nyaman dan serta dapat memberikan gambaran ciri khas budaya Mojokerto serta alam lingkungan Pacet dengan sumber utama penyajian makanan olahan Kampoeng Petani Resto & Café | Menciptakan suasana akrab yang mampu membuat pengguna nyaman beraktifitas. Suasana seperti rumah sendiri ditonjolkan melalui pencahayaan dan penghawaan yang dipadukan dengan nuansa alam pegunungan dari elemen–elemen interior. |
|----|--|--|---|

Tabel 5.1 – Ide Rancangan Dari Hasil Analisa



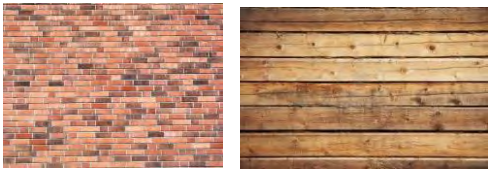
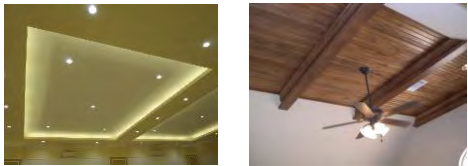
5.2 Konsep Makro Interior

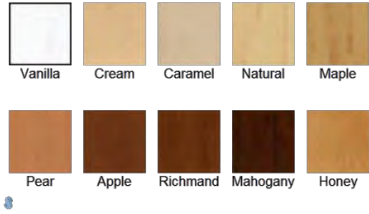




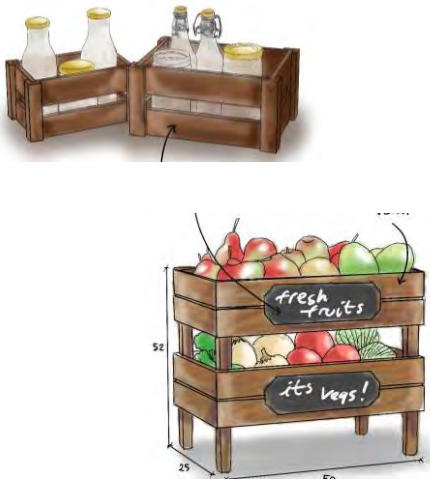
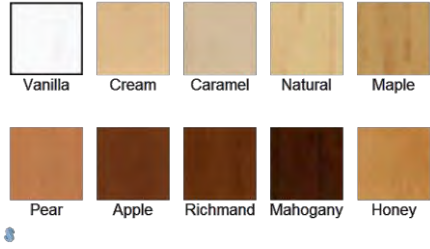
Gambar 5.1 – Bagan Konsep Makro Interior Kampoeng Petani Resto & Café




5.3 Konsep Mikro Interior

Konsep mikro interior merupakan gambaran konsep yang akan diaplikasikan pada ruangan yang akan didesain. Detail konsep bisa dari elemen apapun seperti dinding, lantai, plafon dan lain sebagainya. Dengan adanya transformasi konsep rancangan diharapkan dapat memberikan gambaran suasana serta konsep yang diberikan.

| No. | Elemen Interior | Deskripsi | Contoh Gambar |
|----------------|-----------------|---|--|
| DINDING | | | |
| 1. | Bahan Dinding | Dinding akan menggunakan material bata yang difinish cat serta penggunaan material kayu rustic/solid pada restoran. |  |
| 2. | Warna Dinding | Untuk pewarnaan pada dinding akan diberikan warna-warna yang memberi kesan Pedesaan |  |
| 3. | Bentuk Dinding | Dinding Restoran akan disusun dengan kombinasi antara dinding massive, berongga, dll. |  |
| PLAFON | | | |
| 1. | Bahan Plafon | Bahan plafon yang akan digunakan berbahan dasar gypsum dengan kombinasi material lain. |  |

| | | | |
|---------------|---------------|--|--|
| 2. | Warna Plafon | Plafon akan diberikan warna-warna alami untuk mewujudkan nuansa Pedesaan |  |
| 3. | Bentuk Plafon | Plafon akan diberikan bentukan-bentukan sederhana pada Pedesaan |  |
| LANTAI | | | |
| 1. | Bahan Lantai | Lantai Restoran & Cafe akan menggunakan bahan keramik, kayu, plester, dll |  |
| 2. | Warna Lantai | Warna Lantai akan menggunakan warna-warna yang memberi kesan Natural |  |
| 3. | Bentuk Lantai | Bentuk lantai akan diberikan perbedaan leveling pada beberapa area tertentu. |  |

| FURNITURE | | | |
|----------------|-------------------------|---|--|
| 1. | Bentukan Furniture | Untuk furniture yang akan digunakan di dalam Restoran akan cenderung bersifat natural |  |
| 2. | Warna Furniture | Warna yang akan digunakan untuk furniture pada Resoran adalah warna-warna alami dan berkesan Pedesaan |  |
| ELEMEN ESTETIS | | | |
| 1. | Bentukan Elemen Estetis | Sebagai pelengkap dan penyeimbang dalam ruangan, maka akan digunakan beberapa elemen estetis. |  |
| 2. | Warna Elemen Estetis | Warna yang akan digunakan adalah warna-warna yang mewakili Pedesaan dan warna alami. |  |

| LIGHTING | | | |
|----------|-------------------------------|--|--|
| 1. | Jenis pencahayaan | Day Light |  |
| | | Artificial Light |  |
| 2. | Bentukan Elemen Estetis | Warna untuk pencahayaan yang akan digunakan untuk interior Restoran adalah warna putih dan kuning |  |

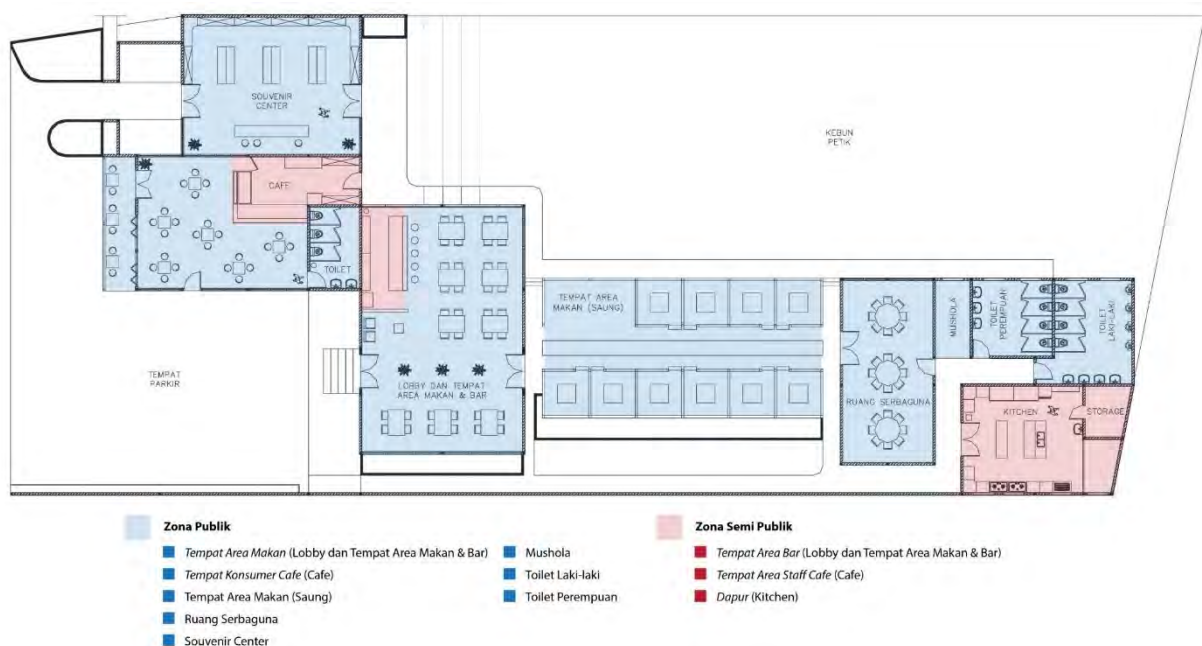
Tabel 5.2 – Tabel Konsep Mikro Interior

BAB VI

PENGEMBANGAN DESAIN

6.1 Tentang Objek

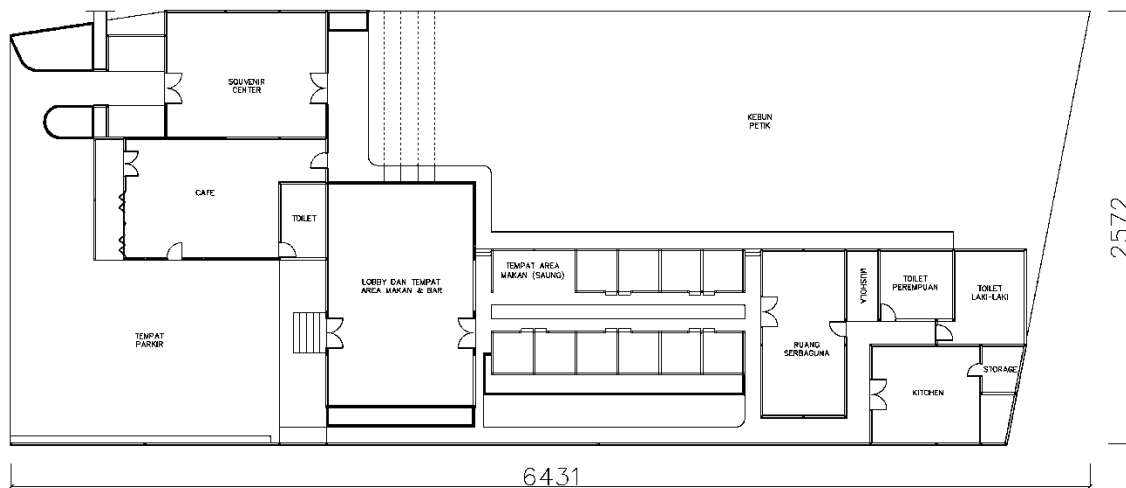
Kampoeng Petani Resto & Café Pacet adalah tempat yang sangat tepat untuk berwisata sambil beristirahat, tempat makan yang disajikan untuk masyarakat semua golongan dan merupakan sebuah sarana publik yang menyediakan fasilitas yang beragam yaitu area edukasi, seperti memetik sayuran dan buah-buahan, outbound dan tempat reservasi untuk acara. Area Edukasi dan Tempat penjualan souvenir juga dapat dijadikan sebagai salah satu obyek wisata Pacet. Dari banyaknya sarana yang terdapat pada Kampoeng Petani Resto & Café, secara garis besar alur sirkulasi ruang pada interior Kampoeng Petani Resto & Café adalah sebagai berikut:



Gambar 6.1 - Zoning Kampoeng Petani Resto & Café (Biru: Zona Publik, Merah: Zona Semi Publik/Privat)

6.2 Denah Keseluruhan

Dari analisa sirkulasi ruang, hubungan ruang, dan analisa ruang maka diperoleh denah yang sesuai dengan analisa kriteria yang telah ditetapkan sebagai acuan. Terdapat beberapa alternatif denah sampai dipilih denah dan desain yang sesuai dengan analisa dan studi pada bab sebelumnya.



Gambar 6.2 – Denah Eksisting Kampoeng Petani Resto & Café

Berikut ini kekurangan dan kelebihan denah eksisting yang dipilih :

Kelebihan:

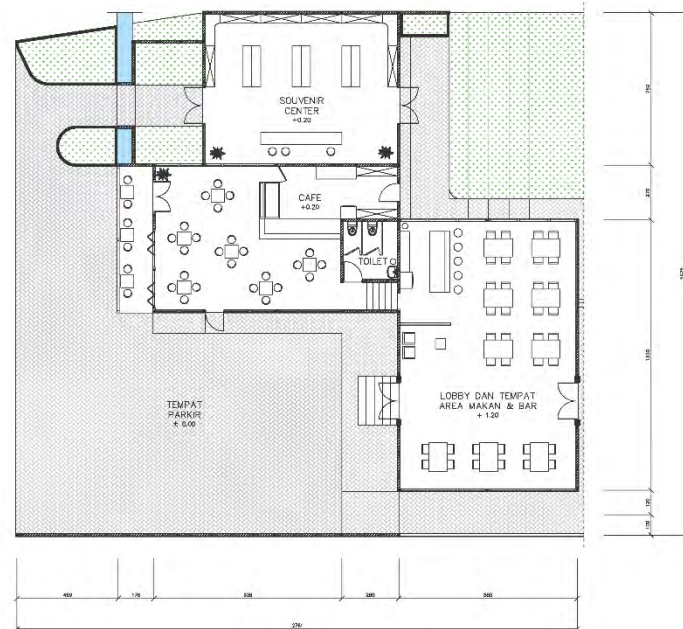
- Denah eksisting dari Kampoeng Resto & Café memiliki bentukan yang sesuai untuk digunakan sebagai Restoran dengan nuansa pemandangan alam Pacet
- Denah eksisting memiliki luasan yang sesuai dengan kebutuhan ruangan Restoran.
- Denah eksisting memiliki area indoor dan outdoor, sehingga sesuai dengan konsep pembagian ruangan yang akan diterapkan ke dalam bangunan Restoran.
- Banyaknya bukaan pada desain fasad dapat menghemat energy dalam hal pemanfaatan daylighting.

Kekurangan:

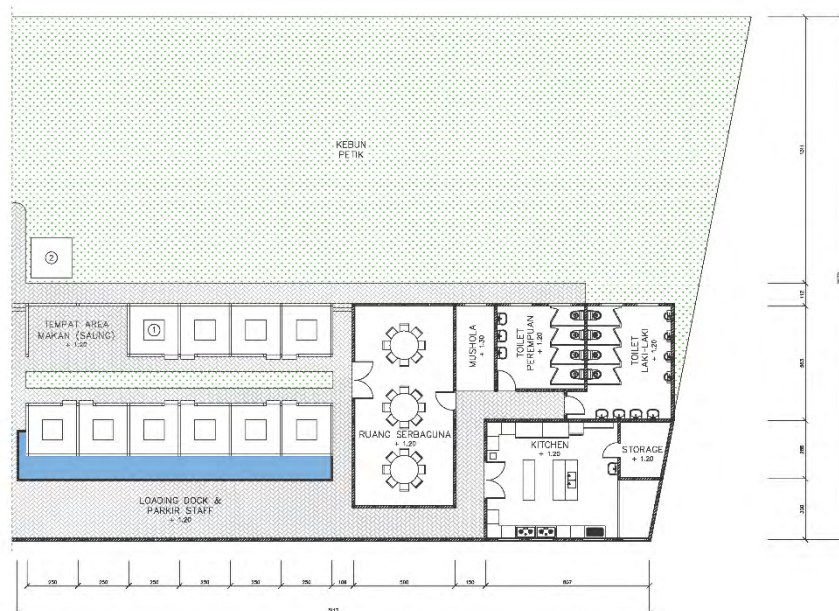
- Area yang sangat luas sehingga harus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan konsep desain
- *Ruang Terpilih – Lobby, Area Tempat Makan & Bar*

6.3 Denah Terpilih

Berikut ini adalah denah terpilih keseluruhan yang akan diterapkan pada Kampoeng Petani Resto & Café,



Gambar 6.3 – Denah Terpilih Keseluruhan Bagian ke-1 Kampoeng Petani Resto & Café



Gambar 6.4 – Denah Terpilih Keseluruhan Bagian ke-2 Kampoeng Petani Resto & Café

6.4 Desain Akhir

6.4.1 Ruang Terpilih – Lobby, Area Tempat Makan & Bar

Area restaurant utama yang menerapkan area indoor ini berada di sebelah selatan dari lokasi Restoran. Tempat yang digunakan untuk menyajikan hidangan untuk para konsumen dan bisa juga diakses atau langsung terhubung melalui area cafe dan restaurant outdoor di bagian pintu sebelah timur. Pada area ini yang menjadi *point of view* adalah merupakan sebuah tempat sangat cocok untuk keluarga yang memiliki kesan natural alami untuk sebuah restoran. Selain itu, banyaknya bukaan untuk melihat akses view menuju lingkungan atau pemandangan Puncak Pacet.



Gambar. 6.5 – Perspektif 3D ke-1 Lobby, Area Tempat Makan & Bar dalam Indoor



Gambar. 6.6 – Perspektif 3D ke-2 Lobby, Area Tempat Makan & Bar dalam Indoor

6.4.2 Ruang Terpilih – Café

Pada area Café ini memiliki konsep natural dengan modern dan juga langsung terhubung ke ruang Lobby, Area Tempat Makan & Bar. Untuk penggunaan furniture hingga material lantai menggunakan material natural untuk melengkapi konsep rural pada ruangan, serta vegetasi yang ditata sedemikian rupa agar pengunjung merasa nyaman dan dapat rileks menikmati hidangan kopi dan makanan ringan pada area Café ini.



Gambar. 6.7 – Perspektif 3D ke-1 Area Café



Gambar. 6.8 – Perspektif 3D ke-2 Area Café

6.4.3 Ruang Terpilih – Souvenirs Center

Souvenirs Center adalah tempat untuk para konsumen untuk membeli cinderamata, hasil panen para petani lingkungan Pacet dan perlengkapan dan alat berkebun yang langsung dibuat dari lingkungan Pacet dan juga tempat-tempat Wisata Alam Pacet itu sendiri. Terletak di utara Café dan juga bisa mengakses Kebun dan memiliki akses tempat edukatif melalui pintu barat.



Gambar. 6.9 – Perspektif 3D ke-1 Area Souvenirs Center



Gambar. 6.10 – Perspektif 3D ke-2 Area Souvenirs Center

BAB VII

PENUTUP

7.1. Kesimpulan

Dari hasil perancangan Desain Interior Kampoeng Petani Resto & Cafe bisa ditarik beberapa kesimpulan, antara lain sebagai berikut:

1. Dalam desain interior Kampoeng Petani Resto & Cafe, perencanaan desain interior ruang dan pembentukan suasana ruang sangat penting agar dapat memberikan kenyamanan, dan dapat memberikan pengalaman baru kepada pengunjung Restoran.
2. Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya minat masyarakat untuk berkunjung, mengenal serta mencoba hidangan tradisional berupa makanan tradisional, selain itu kurang menariknya kemasan serta tempat dan sarana pemasaran dan penyajian makanan. Oleh karena itu dalam sebuah Restoran bernuansa alam perlu dihadirkan fasilitas penunjang yang bersifat menghibur serta mampu memberikan pengalaman baru kepada pengunjung sehingga mampu menarik minat masyarakat untuk lebih mengenal Restoran yang mempunyai fasilitas tempat wisata untuk keluarga.
3. Paradigma masyarakat mengenai Tempat wisata Pacet yang terkesan biasa, monoton, tidak menghibur dan tidak pantas dijadikan sebagai pilihan obyek wisata dapat diselesaikan melalui perencanaan konsep interior yang disesuaikan agar mampu menarik minat masyarakat serta mampu mewakili gambaran dan dapat mengenalkan wilayah Pacet, serta makanan tradisional Indonesia, Tempat Wisata Pacet dan nuansa alam pegunungan sebagai solusi mengatasi kekakuan masyarakat pada tempat ini.

4. Fenomena kurangnya minat masyarakat untuk mengenal dan mencoba makanan tradisional serta mengunjungi Restoran bernuansa alam banyak terjadi pada generasi muda, sehingga untuk memunculkan kembali minat masyarakat untuk mengunjungi dan akhirnya mengenal makanan tradisional dimunculkan interior dengan pendekatan penggabungan nuansa alam pegunungan yang mewakili lokasi Restoran, Kampoeng Petani Resto & Café sebagai salah satu tempat wisata yang bernuansa alam pegunungan sebagai potensi obyek wisata yang berpusat di Kabupaten Mojokerto agar pengunjung mampu merasakan suasana kenyamanan, kehangatan, keharmonisan serta keakraban dengan nuansa sejuk dari alam pegunungan wilayah Pacet.

7.2. Saran

Banyak hal yang menjadi acuan dalam mendesain Kampoeng Petani Resto & Café. Permasalahan yang muncul saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Seorang desainer setidaknya mampu menjawab segala keperluan yang muncul dan aktifitas, yang diwadahi oleh ruang. Disini sangat diperlukan ketajaman dan pengetahuan yang luas tentang manusia, ruang dan aktivitasnya.

Dari hasil kesimpulan diatas dapat menjadi dasar dalam memberi saran untuk pihak terkait sebagai berikut:

1. Bagi desainer interior menjawab permasalahan yang berkaitan dengan desain interior, khususnya pada Kampoeng Petani Resto & Café perlu mengetahui tentang potensi site, arah konsep serta suasana yang diinginkan sehingga dapat menjadi arah pengonsepan ruang yang lebih maksimal sehingga pengguna yang menjadi sasaran utama akan tertarik untuk mengunjungi Kampoeng Petani Resto & Café.
2. Penerapan suasana natural, rural (pedesaan) dan kontemporer pada setiap rancangan dapat diwujudkan melalui berbagai aspek. Tidak hanya melalui tampilan visual melainkan harus mampu dirasakan oleh pengguna rancangan baik dari segi kenyamanan, suara, tekstur, penghawaan dan sirkulasi.

3. Penambahan fasilitas pendukung pada Kampoeng Petani Resto & Café harus memperhatikan kesesuaian dengan konsep rancangan yang akan diterapkan. Fasilitas pendukung yang akan diterapkan haruslah menambah minat pengunjung Restoran untuk lebih lama dan mengenal bangunan tersebut. Selain itu, penambahan fasilitas pendukung tidak boleh menghilangkan esensi utama dari Restoran itu sendiri.
4. Untuk riset sebelum melakukan perancangan selanjutnya penulis menyarankan untuk mengkaji lebih jauh dan mendalam mengenai Kampoeng Petani Resto & Café, jenis-jenis interior dengan restoran yang mampu digabungkan menjadi satu kesatuan yang apik serta macam konsep yang sesuai apabila diterapkan untuk Kampoeng Petani Resto & Café.

(Halaman ini Sengaja Dikosongkan)

DAFTAR PUSTAKA

Refrensi Berupa Buku:

Wardhana, Mahendra; Soemarno, I.; Prijotomo, J. (2012): Environment Socialization Value Analysis at Elderly Homes in Surabaya and Jakarta to Improve Socialization Needs among the Aged. International Journal of Applied Environment Sciences. Vol. 7. No. 1, 45-56

Dahmer Sondra J, Kurt W.Kahl. Restaurant Service Basic. Jhon Wiley & Sons, INC.

Panero, Julius dan Martin Zelnik. Dimensi Ruang dan Ruang Interior. Erlangga. Jakarta (2003)

Darmaprawira, Sulasmi. Warna - Teori dan Kreativitas Penggunaanya. Institut Teknologi Bandung (2001)

Akmal, Imelda, 2006, Lighting, Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama

Rhenald Kasali, “Membidik Pasar Indonesia”. Segmentasi, Targeting, Positioning (1998)

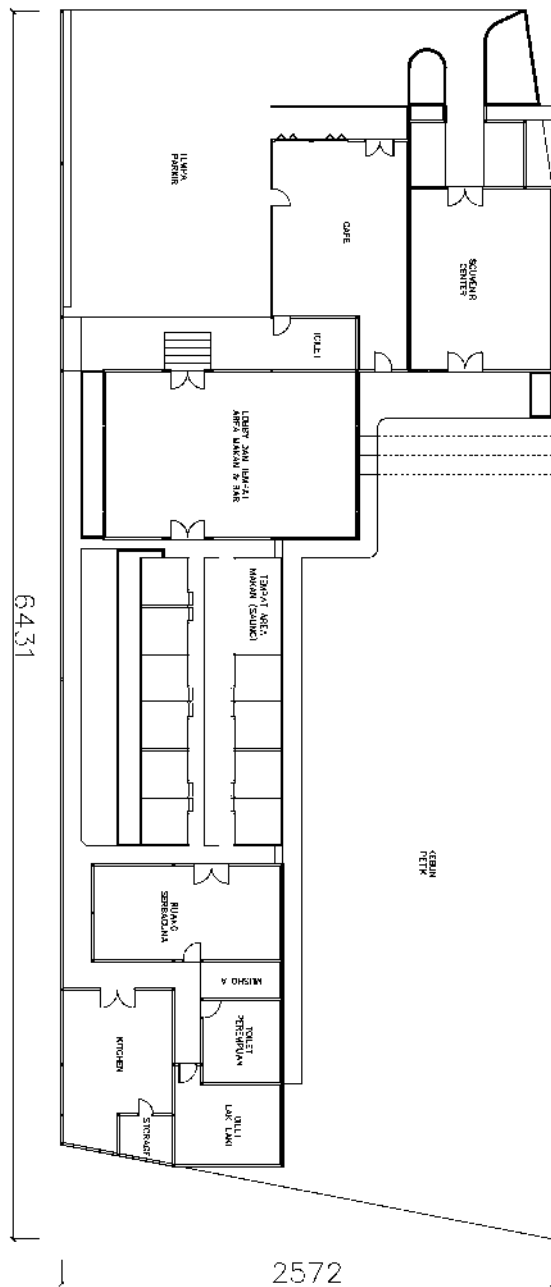
Refrensi Internet:

<http://digilib.its.ac.id> (Maret 2015)

<http://www.google.com/restoran> (Maret 2015)

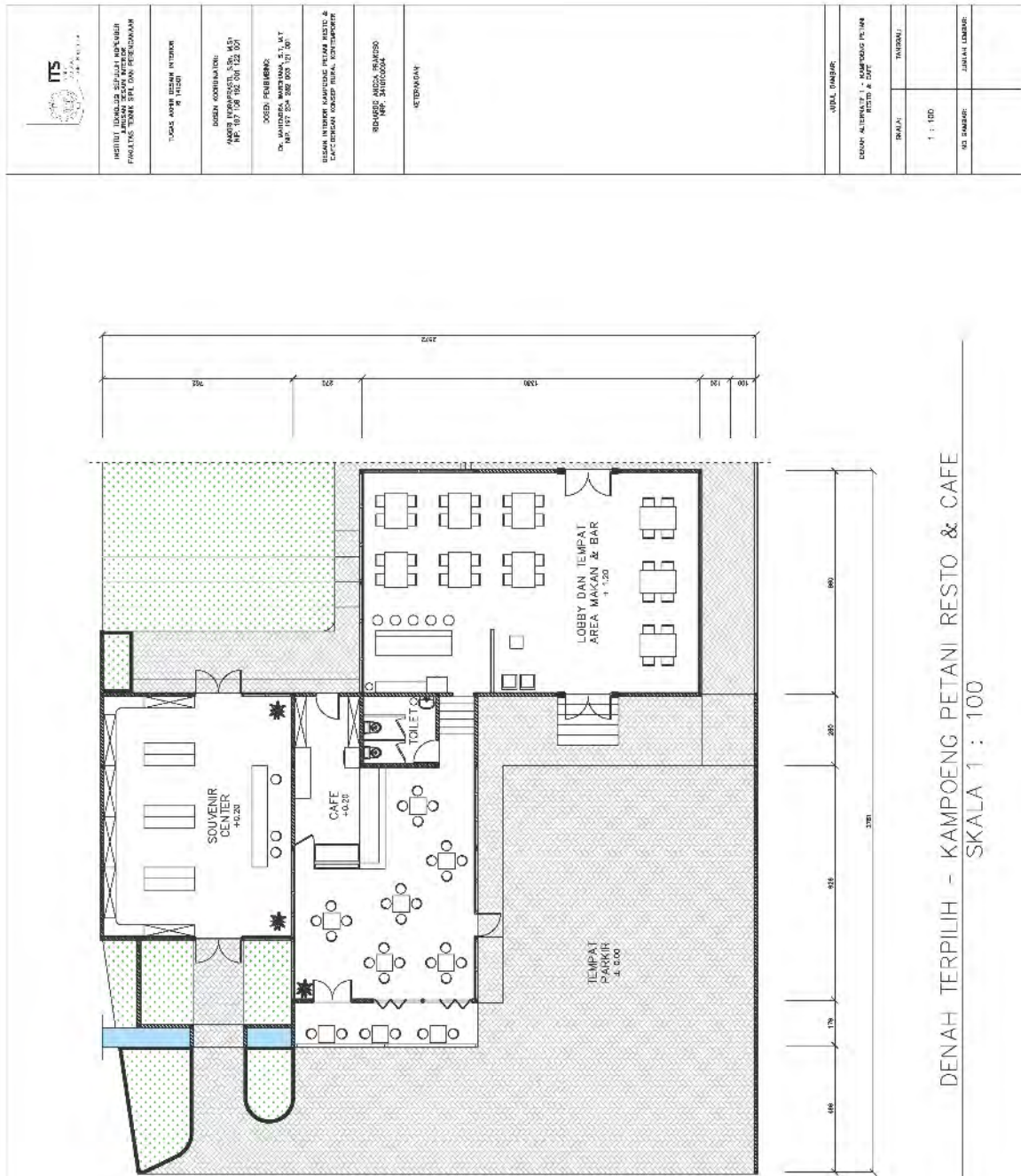
(Halaman ini Sengaja Dikosongkan)

| No. | Uraian Objek Pengerjaan | Volume | Satuan | Harga Satuan (Rp) | Jumlah Harga (Rp) |
|------|--|--|--|--|--|
| I. | PEKERJAAN LANTAI Lantai Parquet (uk. 90x15 cm) | 117,04 | m ² | IDR 720.000,00 | IDR 84.268.800,00 |
| | | | SUBTOTAL I | | IDR 84.268.800,00 |
| II. | PEKERJAAN DINDING Kaca Jendela Kaca Pintu Dinding Batu Alam Cat Dinding | 5,46 2,34 35,112 81,93 | m ² m ² m ² m ² | IDR 94.100,00 IDR 94.100,00 IDR 90.000,00 IDR 136.300,00 | IDR 513.786,00 IDR 220.194,00 IDR 3.160.080,00 IDR 11.167.059,00 |
| | | | SUBTOTAL II | | IDR 15.061.119,00 |
| III. | PEKERJAAN LAMPU Lampu LED 10 Watt Stop Kontak Dinding Saklar Tunggal Saklar Ganda | 14 4 3 1 | buah buah unit unit | IDR 88.500,00 IDR 18.800,00 IDR 29.300,00 IDR 37.900,00 | IDR 1.239.000,00 IDR 75.200,00 IDR 87.900,00 IDR 37.900,00 |
| | | | SUBTOTAL III | | IDR 1.440.000,00 |
| IV. | PEKERJAAN FURNITURE Meja Rak Menu & Reservasi Kursi Makan Meja Makan Meja Bar Rak Bar Kursi Stool Kulkas Single Seat Sofa Sekat | 1 36 9 1 1 5 1 2 1 | unit unit unit unit unit unit unit unit unit | IDR 850.000,00 IDR 1.400.000,00 IDR 5.500.000,00 IDR 5.750.000,00 IDR 6.300.000,00 IDR 1.100.000,00 IDR 8.300.000,00 IDR 2.500.000,00 IDR 550.000,00 | IDR 850.000,00 IDR 50.400.000,00 IDR 49.500.000,00 IDR 5.750.000,00 IDR 6.300.000,00 IDR 5.500.000,00 IDR 8.300.000,00 IDR 5.000.000,00 IDR 550.000,00 |
| | | | SUBTOTAL IV | | IDR 132.150.000,00 |
| | JUMLAH TOTAL DIBULATKAN TERBILANG | | | | IDR 232.919.919,00 IDR 232.920.000,00 |
| | | | | Dua Ratus Tiga Puluh Dua Sembilan Ratus Dua Puluh Ribu Rupiah | |

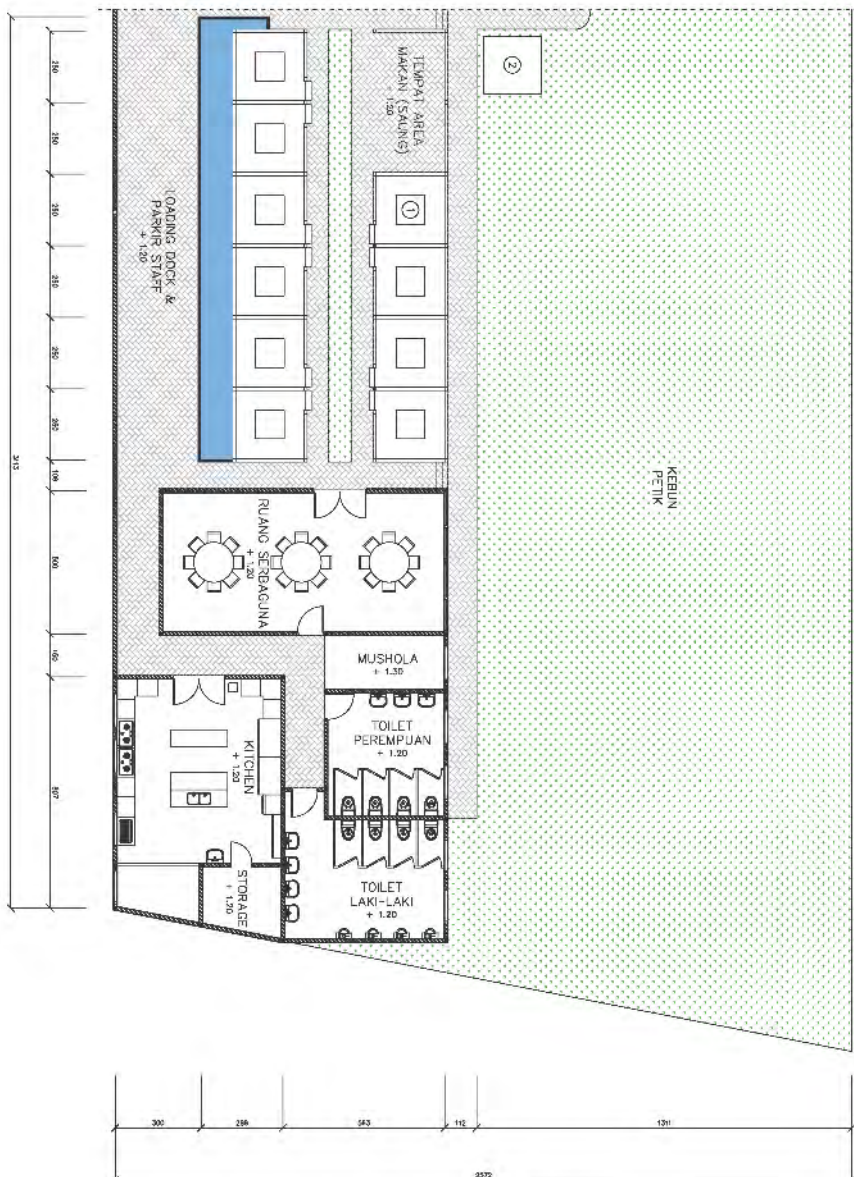


DENAH EKSTING KESELUROHAN - KAMPOENG PETANI RESTO & CAFE

| | | | | | |
|-------|----------------------|----------|--------------------|-----------|------|
| NAME | DEBORA MORA F. | SEX | F | DATE | 1-30 |
| HR | 3-10:00PM | STATION | CM | | |
| PROB | WASHING MACHINE | TYPE | INDUST | | |
| AS TO | INDUSTRIAL VIBRATION | DETAILED | EXISTING | RESEALING | |
| DATE | 1-30-70 | BY | DR. J. M. PETERSON | | |

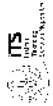


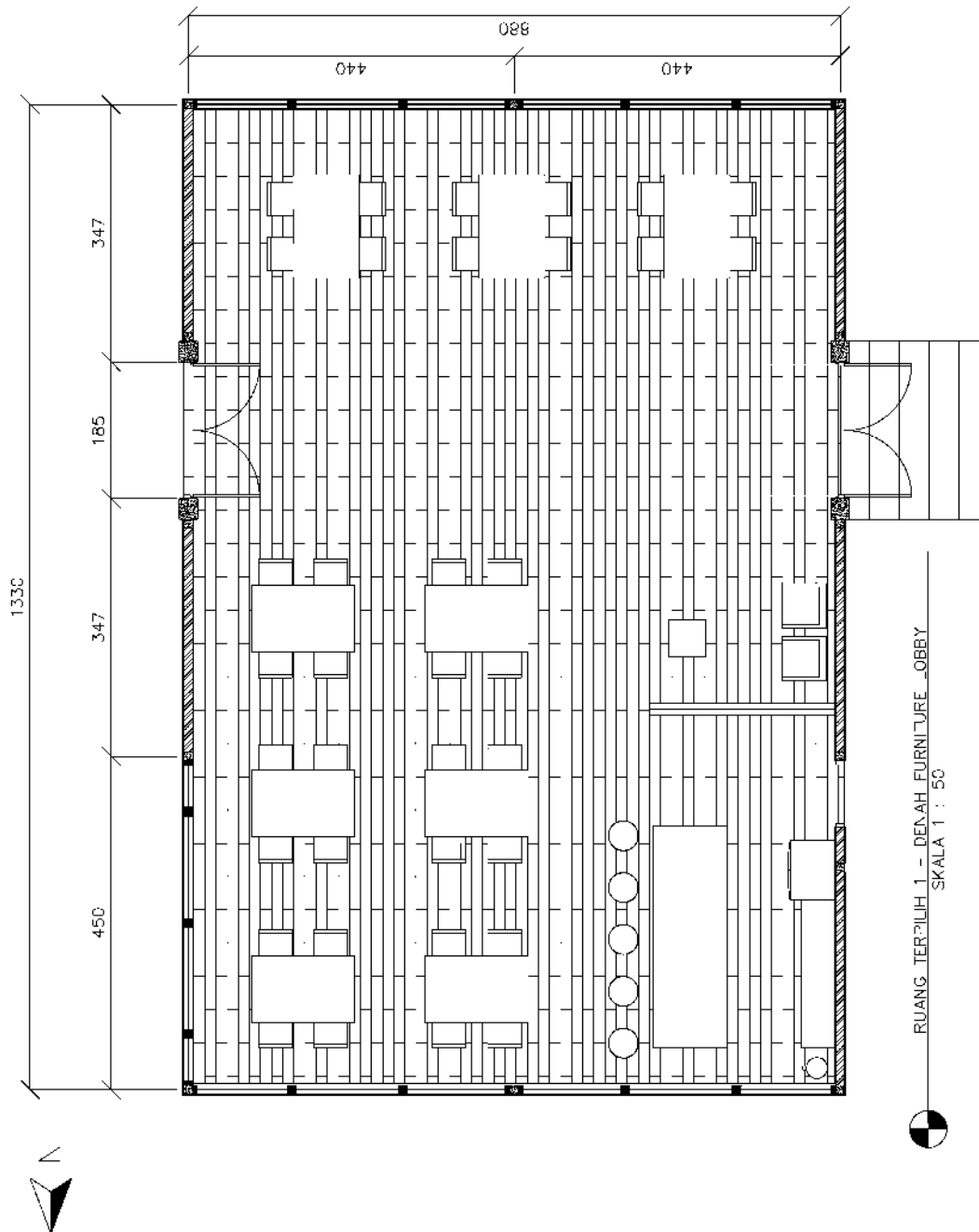
DENAH TERPILIH - KAMPOENG PETANI RESTO & CAFE
SKALA 1 : 100



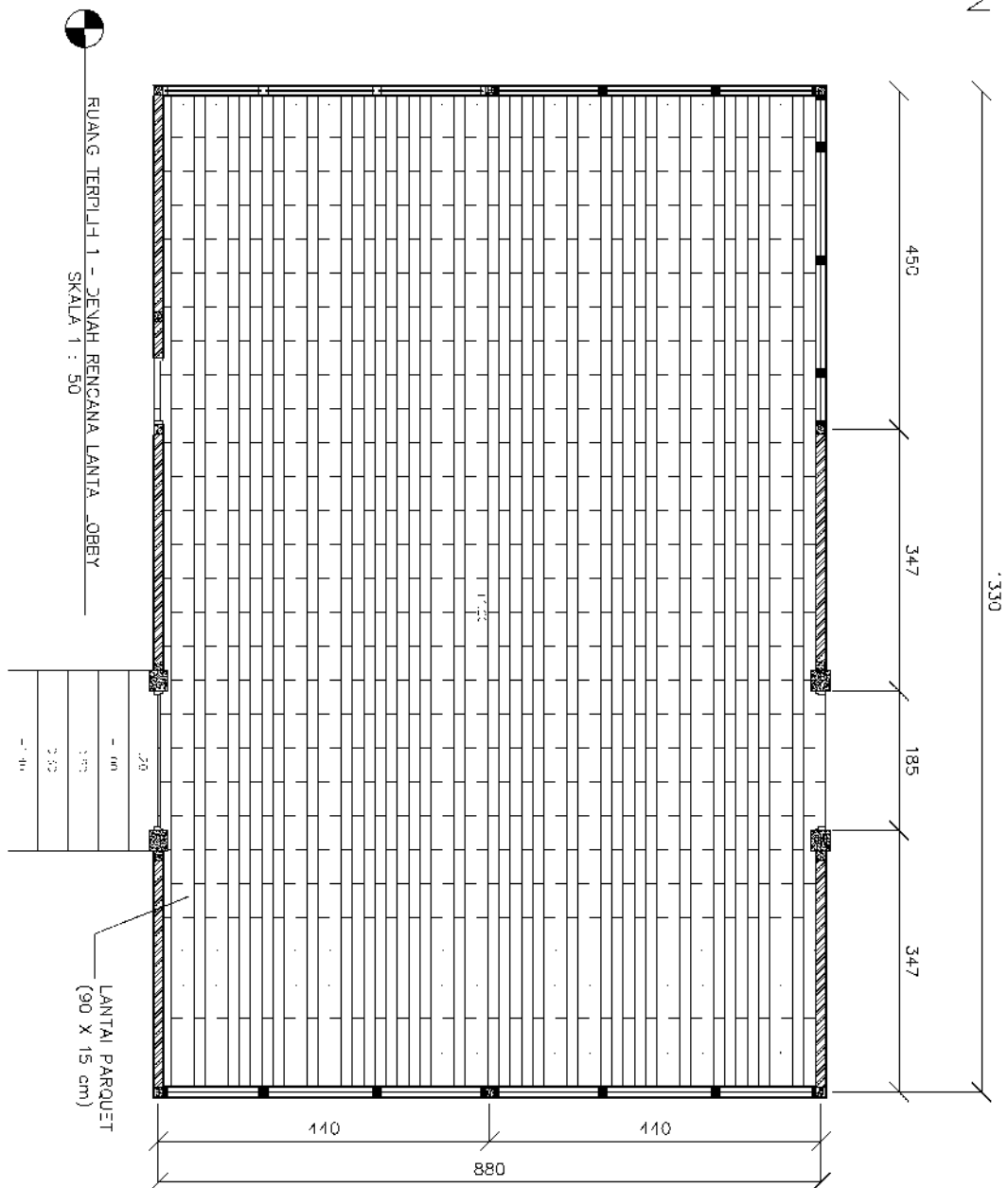
DENAH TERPILIH - KAMPOENG PETANI RESTO & CAFE
SKALA 1 : 100

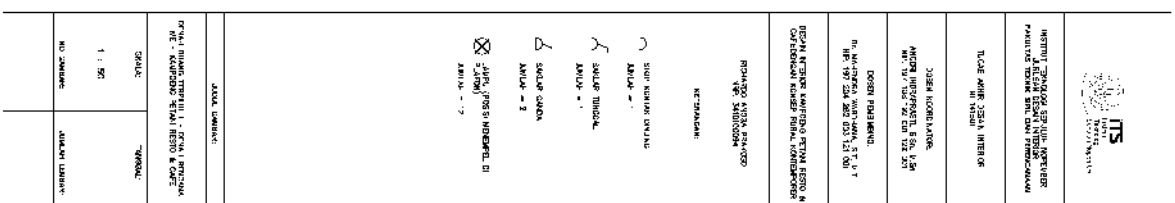
| | |
|---|-------------------|
| INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER FACULTY OF ENGINEERING DEPARTMENT OF CIVIL ENGINEERING | |
| TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR B. 14201 | |
| DOSEN KORDIYATI, S.P., M.P. NIP. 1971381020107122 001 | |
| DOSEN PEMBIMBING DR. JAHONGRAH WATYANA, S.T., M.T. NIP. 197102010107122 001 | |
| DESAIN INTERIOR KAMPUNG PETANI RESTO & CAFETERIA KAMPUNG PETANI, KOTA SURABAYA | |
| KELOMPOK 1. NISKA SRI MULIA DIMPATI 1. NISKA 2. BUKA DEWI DEWI GUNAWAN LINTAS 3. NISKA SRI MULIA DIMPATI 1. NISKA 4. NISKA SRI MULIA DIMPATI 1. NISKA | |
| JUDUL DESAIN | |
| DESAIN ALTERNATIF 1 - KAMPUNG PETANI RESTO & CAFE | |
| SKALA | 1 : 100 |
| NO. DESAIN | JAHONGRAH WATYANA |

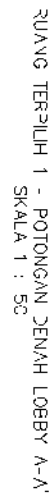
| | |
|---|---|
|  | INSTANSI : DINAS PERUMAHAN, KOTA SURABAYA ALYAN : DINAS PERUMAHAN, KOTA SURABAYA PARTISIPAN : PT. SARIPATI KARYA BANGUNAN |
| TUGAS : ARSITEK INTERIOR HI / NAMA | DESAIN KORDINATOR NAMA : HENDRIKUS, R. S. S. S. NIP. : 197 034 202 031 12 2 1 |
| DESAIN PERENCANA NAMA : HENDRIKUS, R. S. S. S. NIP. : 197 034 202 031 12 2 1 | DESAIN KORDINATOR NAMA : HENDRIKUS, R. S. S. S. NIP. : 197 034 202 031 12 2 1 |
| DESAIN KORDINATOR NAMA : HENDRIKUS, R. S. S. S. NIP. : 197 034 202 031 12 2 1 | DESAIN KORDINATOR NAMA : HENDRIKUS, R. S. S. S. NIP. : 197 034 202 031 12 2 1 |
| DESAIN KORDINATOR NAMA : HENDRIKUS, R. S. S. S. NIP. : 197 034 202 031 12 2 1 | DESAIN KORDINATOR NAMA : HENDRIKUS, R. S. S. S. NIP. : 197 034 202 031 12 2 1 |
| DESAIN KORDINATOR NAMA : HENDRIKUS, R. S. S. S. NIP. : 197 034 202 031 12 2 1 | DESAIN KORDINATOR NAMA : HENDRIKUS, R. S. S. S. NIP. : 197 034 202 031 12 2 1 |
| DESAIN KORDINATOR NAMA : HENDRIKUS, R. S. S. S. NIP. : 197 034 202 031 12 2 1 | DESAIN KORDINATOR NAMA : HENDRIKUS, R. S. S. S. NIP. : 197 034 202 031 12 2 1 |
| DESAIN KORDINATOR NAMA : HENDRIKUS, R. S. S. S. NIP. : 197 034 202 031 12 2 1 | DESAIN KORDINATOR NAMA : HENDRIKUS, R. S. S. S. NIP. : 197 034 202 031 12 2 1 |
| DESAIN KORDINATOR NAMA : HENDRIKUS, R. S. S. S. NIP. : 197 034 202 031 12 2 1 | DESAIN KORDINATOR NAMA : HENDRIKUS, R. S. S. S. NIP. : 197 034 202 031 12 2 1 |
| DESAIN KORDINATOR NAMA : HENDRIKUS, R. S. S. S. NIP. : 197 034 202 031 12 2 1 | DESAIN KORDINATOR NAMA : HENDRIKUS, R. S. S. S. NIP. : 197 034 202 031 12 2 1 |

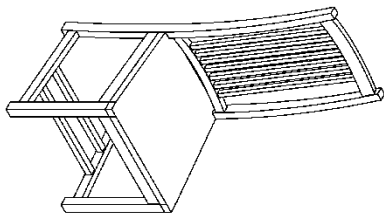
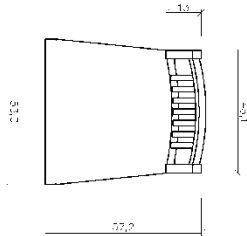
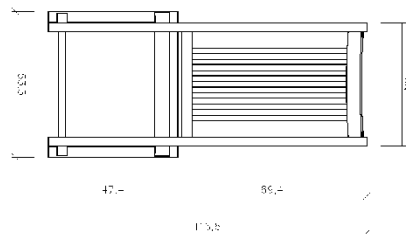


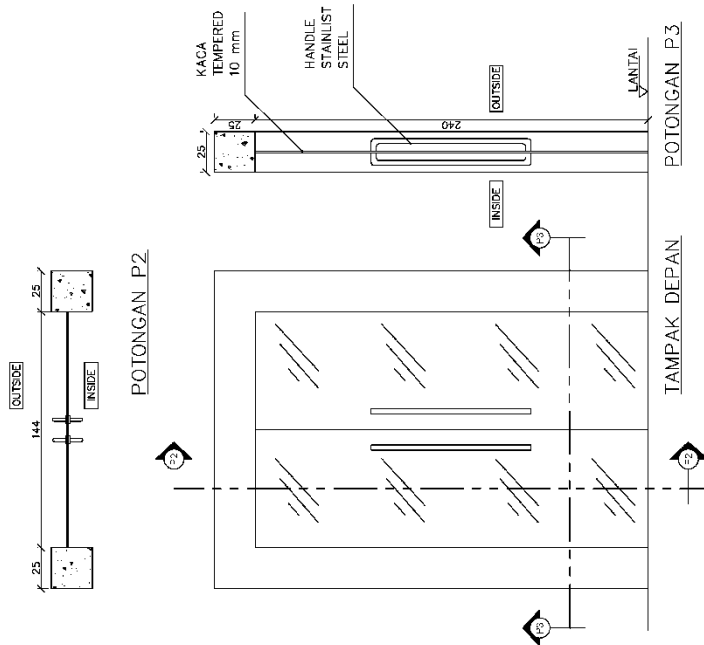
RUANG TERPILIH 1 - DENAH FURNITURE_OBBY
SKALA 1 : 50

57




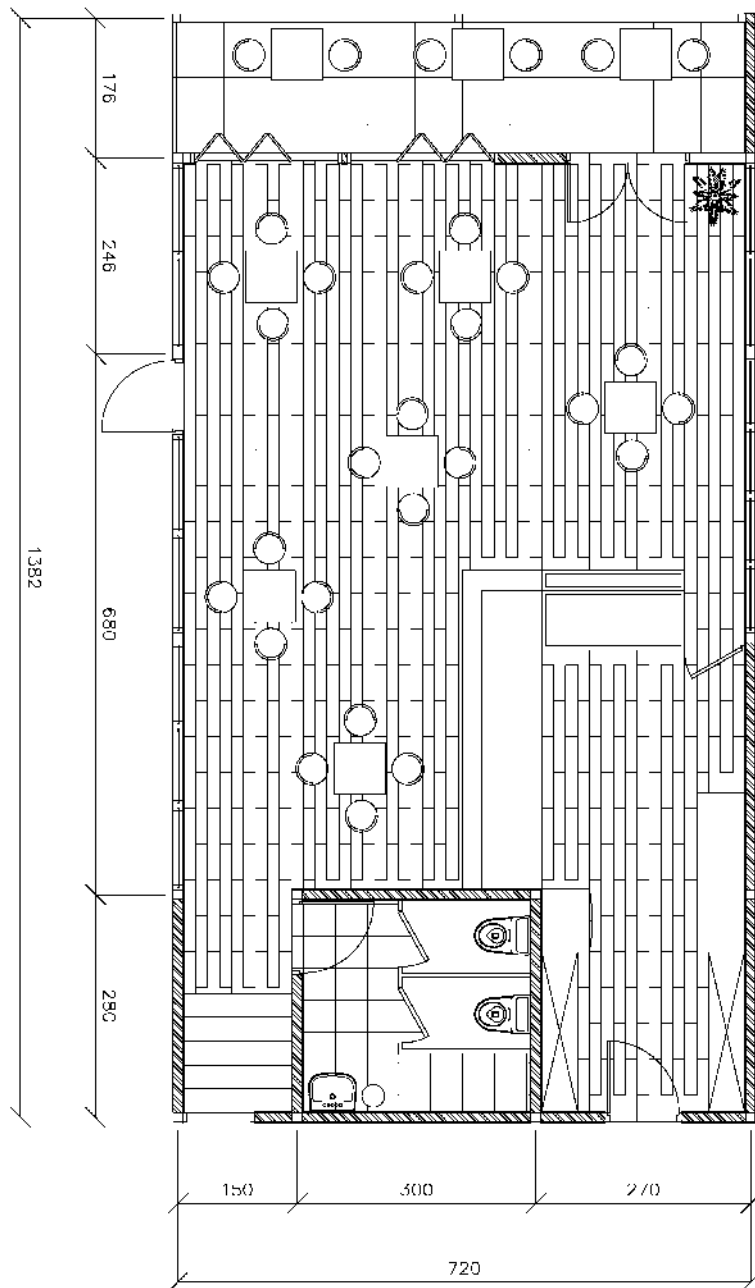
60

62




DETAIL PINTU UTAMA LOBBY
SKALA 1 : 10

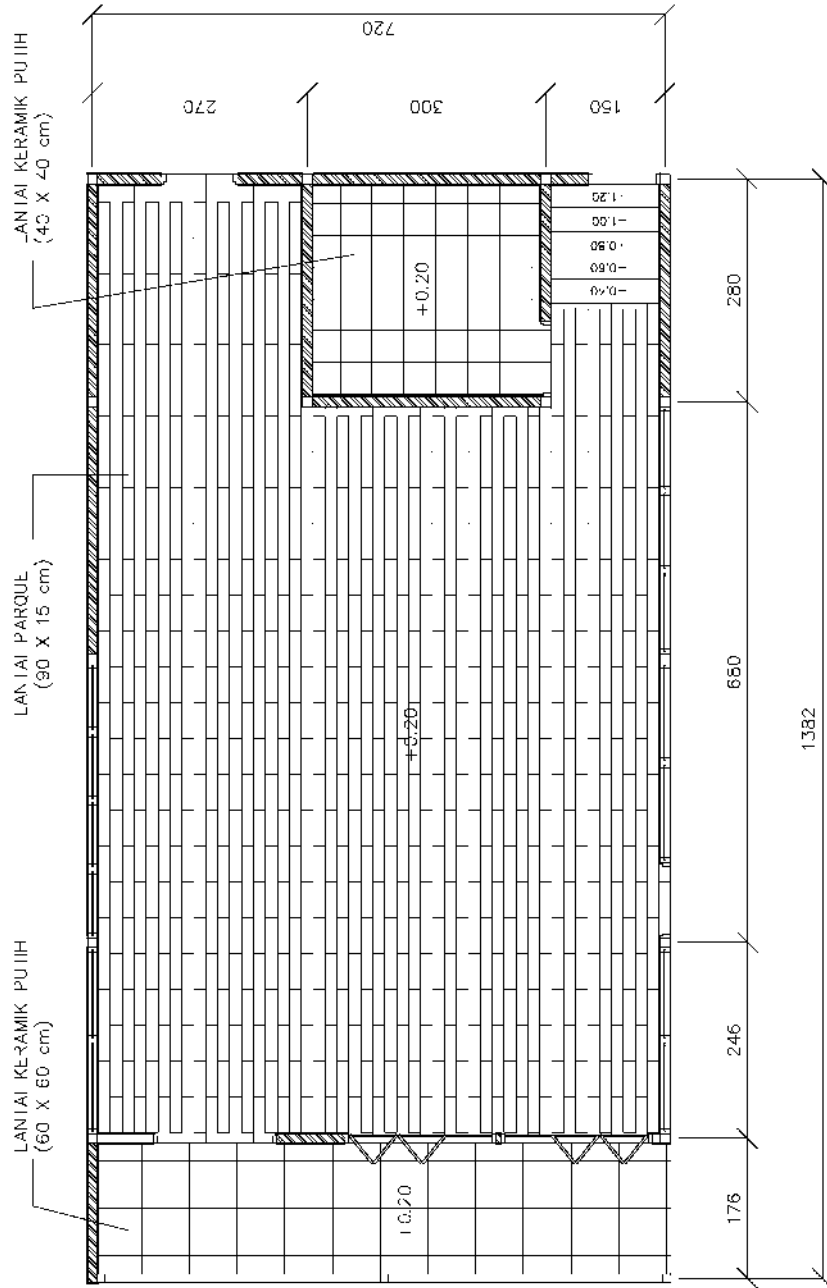
| | |
|--|---|
|  <p>ITS Institut Teknologi Sepuluh Nopember</p> | <p>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER JURUSAN DESAIN INTERIOR FACULTY OF ARCHITECTURE AND DESIGN</p> |
| <p>TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR NIM 141201</p> | <p>DOSEN KORDIANUS ANINDA KURNIAWATI, S.T., M.P. NIM 197 105 192 001 123 001</p> |
| <p>DOSEN PENJURING: D. MAHENDRA WICHIKHA, S.T., M.T. NIM 137 204 202 003 121 001</p> | <p>DESAIN INTERIOR KAMPUS PETAM RESIDO & CAFETERIA KOREP SURAB KONTAMERKES</p> |
| <p>REKREASI ANUSA PRAMOSO NIM 19100008</p> | <p>KETERANGAN:</p> |
| | <p>JUMLAH GAMBAR:</p> |
| <p>DETAIL ARSITEKTUR - LOBBY AREA TAMPAK MAMPAK & BIR - KAMPUS PETAM RESIDO & CAFETERIA KOREP SURAB KONTAMERKES</p> | <p>SKALA:</p> |
| <p>1 : 10</p> | <p>JUMLAH LEMBAR:</p> |




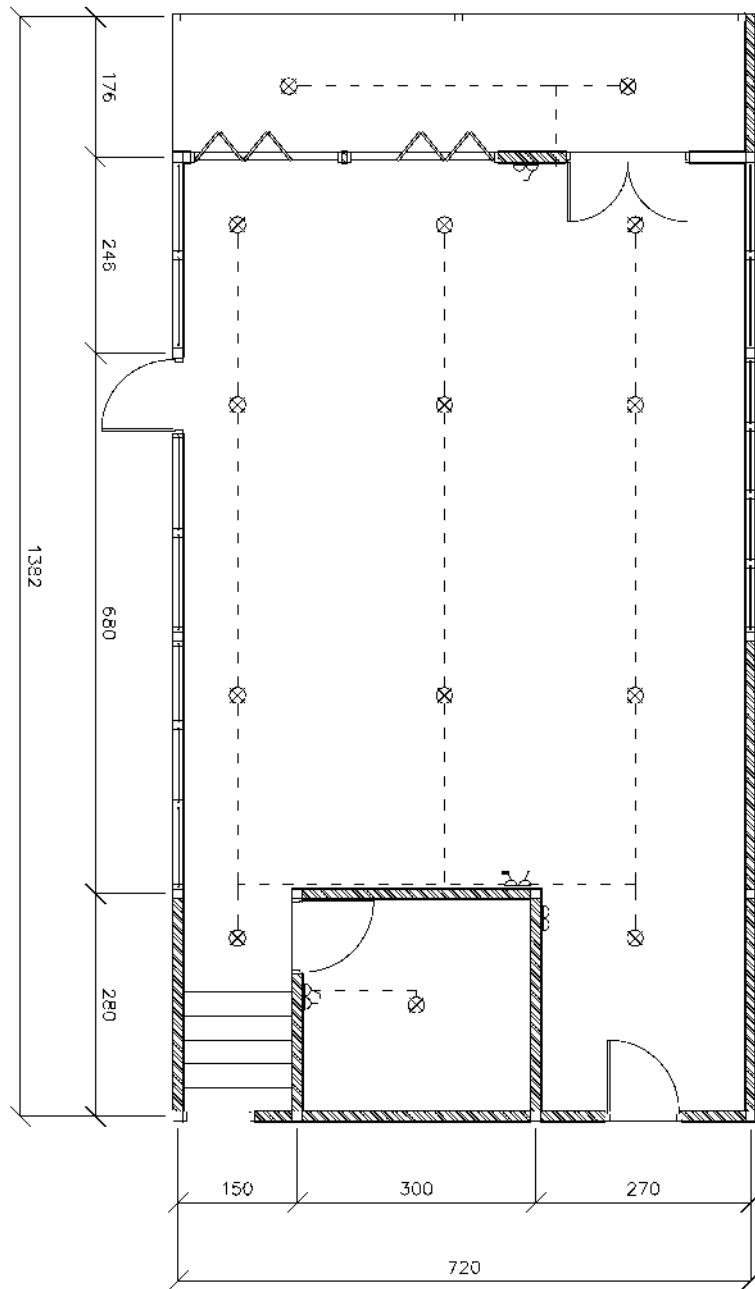
RLANG TERPILII 2 - DENAIL JURNITURE CATE
SKALA ' : 50

64

| | |
|---|---|
|  | PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk |
| PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk | PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk |
| PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk | PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk |
| PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk | PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk |
| PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk | PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk |
| PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk | PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk |
| PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk | PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk |
| PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk | PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk |
| PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk | PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk PT Sinar Mas Infrastruktur Tbk |



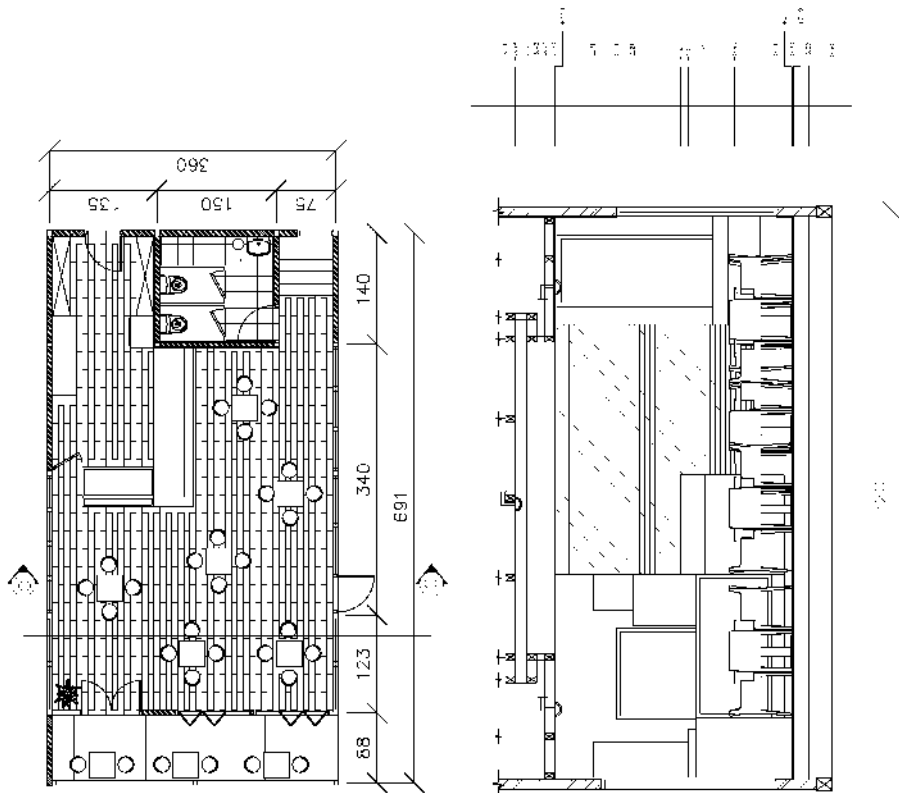

RUANG TERPILIH 2 - DENAI RENCANA LANTAI CAFE
SKALA 1 : 50



RLANG TERPILIH 2 - DENAH RENCANA ME CATI
SKA-A 1 : 50


67

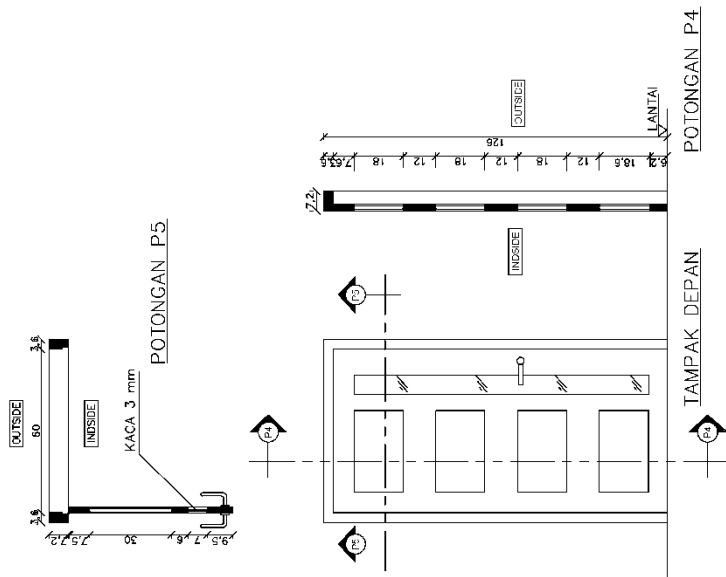
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|----------------------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  | INSTANSI PEMERINTAH DAERAH KABUPATEN KENDAL DINAS KOTA KENDAL DINAS PERENCANAAN | TUGAS ARSITEK DESAIN INTERIOR | DESAIN KONSULTASI ARSITEK DESAIN INTERIOR DESAIN KONSULTASI | DESAIN KONSULTASI ARSITEK DESAIN INTERIOR DESAIN KONSULTASI | DESAIN KONSULTASI ARSITEK DESAIN INTERIOR DESAIN KONSULTASI | DESAIN KONSULTASI ARSITEK DESAIN INTERIOR DESAIN KONSULTASI | DESAIN KONSULTASI ARSITEK DESAIN INTERIOR DESAIN KONSULTASI | DESAIN KONSULTASI ARSITEK DESAIN INTERIOR DESAIN KONSULTASI | DESAIN KONSULTASI ARSITEK DESAIN INTERIOR DESAIN KONSULTASI | DESAIN KONSULTASI ARSITEK DESAIN INTERIOR DESAIN KONSULTASI | DESAIN KONSULTASI ARSITEK DESAIN INTERIOR DESAIN KONSULTASI | DESAIN KONSULTASI ARSITEK DESAIN INTERIOR DESAIN KONSULTASI | DESAIN KONSULTASI ARSITEK DESAIN INTERIOR DESAIN KONSULTASI | DESAIN KONSULTASI ARSITEK DESAIN INTERIOR DESAIN KONSULTASI | DESAIN KONSULTASI ARSITEK DESAIN INTERIOR DESAIN KONSULTASI | DESAIN KONSULTASI ARSITEK DESAIN INTERIOR DESAIN KONSULTASI | DESAIN KONSULTASI ARSITEK DESAIN INTERIOR DESAIN KONSULTASI | DESAIN KONSULTASI ARSITEK DESAIN INTERIOR DESAIN KONSULTASI |
|---|--|----------------------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|



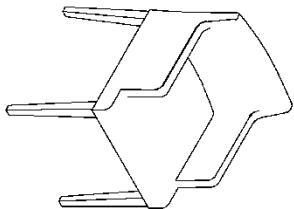
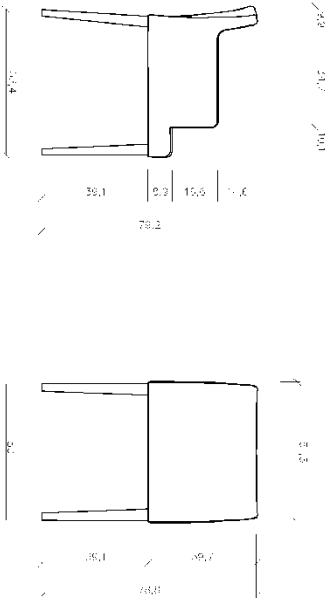
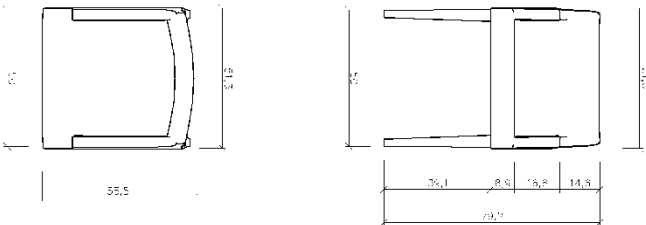
RUANG TERPILIH 2 - POTONGAN DEYAH CAFE C-C'

SKALA 1 : 50

| | |
|--|--|
|  ITS <small>Institute of Technology Sepuluh Nopember</small> | INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER JURUSAN DESAIN INTERIOR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN |
| TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR RI 141201 | DOSEN KORDHARNO ANISA PRATIWI, S.T., M.P. NIP. 197 105 192 001 123 001 |
| DOSEN PENGURUNG: D. MAHENDRA WICHIKANA, S.T., M.T. NIP. 137 204 282 003 321 001 | DESAIN INTERIOR KAMPUNG PETRA RESTO & CAFE LOKASI: KAMPUNG KOREP SURAB KONTESKUR |
| REKORDED ANISA PRATIWI NIP. 141201001 | KETERANGAN: |
| | |
| JUDUL GAMBAR: | DETAIL ARSITEKTUR - CAFE - KAMPUNG PETRA RESTO & CAFE |
| SKALA: | TANGGAL: |
| 1 : 10 | |
| NO GAMBAR: | JUMLAH LEMBAR: |

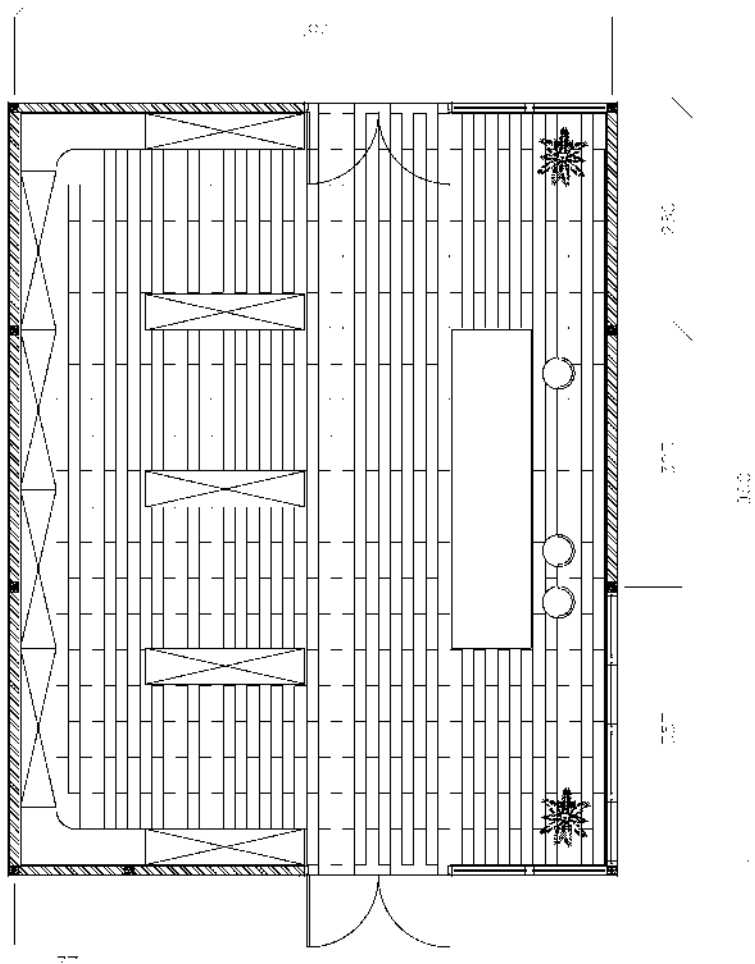



DETAIL PINTU BELAKANG CAFE
SKALA 1 : 10



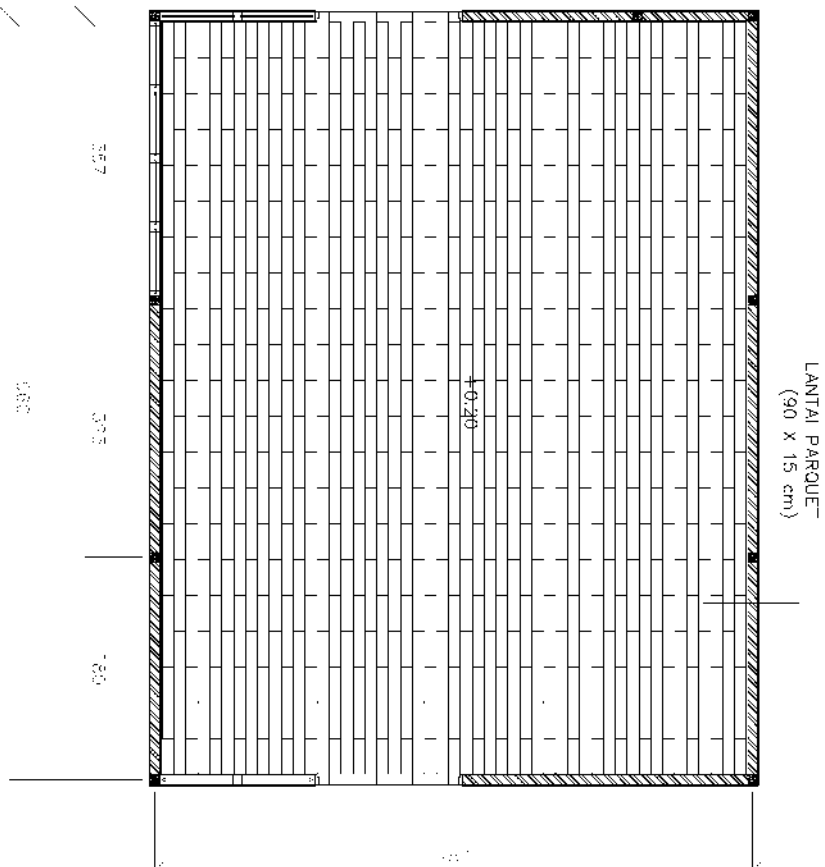
DETAIL FURNITURE CAFE
SKALA 1 : 10

| | |
|--|----------------|
|  ITS Institut Teknologi Sepuluh Nopember | |
| INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN JURUSAN ARSITEKTUR | |
| THESIS ARSITEKTUR INTERIOR IN 41501 | |
| DESAIN KOSMETIK ARSITEKTUR INTERIOR NPM 192 204 202 001 123 001 | |
| DOSEN PEMBIMBING DR. MUHAMMAD WAHIDUDDIN, S.T., M.T. NPM 192 204 202 001 123 001 | |
| DESAIN INTERIOR KAWASAN PUSAT JALAN CAFE KOSMETIK KAWASAN PUSAT JALAN | |
| RENCANA ARSITEKTUR NPM 192 204 202 001 123 001 | |
| KETERANGAN: | |
| JUDUL GAMBAR: | |
| DETAIL FURNITURE - CAFE - KAWASAN PUSAT RENCANA ARSITEKTUR | |
| SKALA: | TANGGAL: |
| 1 : 10 | |
| NO GAMBAR: | JUMLAH LEMBAR: |



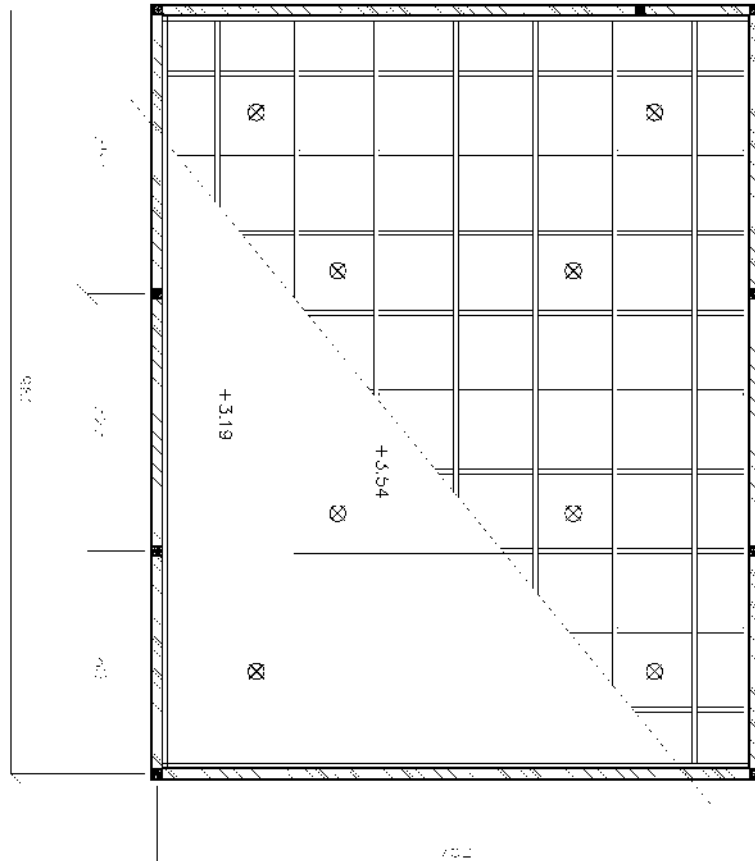
RUANG TERPILIH 3 - DENAI FURNITURE SHOWROOM
SKALA : 1 : 50

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---------------------------------------|---|---|--|---|-------------|--------------|--|-----------------------------------|--------------|
|  | INSTANSI: PT. DENAI FURNITURE ALAMAT: JALAN GUNUNG MERRU PABUAT TIRU SRI SUNGAI PANGKALAN | TUGAS: AMPLASASI INTERIOR DI RUANG | DESAIN: NORDIANS NORDIANS FURNITURE, Sdn. Bhd. NO. 11, JALAN GUNUNG MERRU PABUAT TIRU SRI SUNGAI PANGKALAN | GORONG: PANGKALAN NO. 11, JALAN GUNUNG MERRU PABUAT TIRU SRI SUNGAI PANGKALAN | DESAIN: INTERIOR KAMPUS PTM BERSAMA GORONG: PANGKALAN | PERANCANGAN: NORDIANS NO. 11, JALAN GUNUNG MERRU PABUAT TIRU SRI SUNGAI PANGKALAN | KETERANGAN: | JAMAL LAMIR: | DENAI FURNITURE 3 - DENAI FURNITURE PANGKALAN PANGKALAN | SKALA: 1 : 50 NO. JAMAL LAMIR: | JAMAL LAMIR: |
|---|---|---------------------------------------|---|---|--|---|-------------|--------------|--|-----------------------------------|--------------|



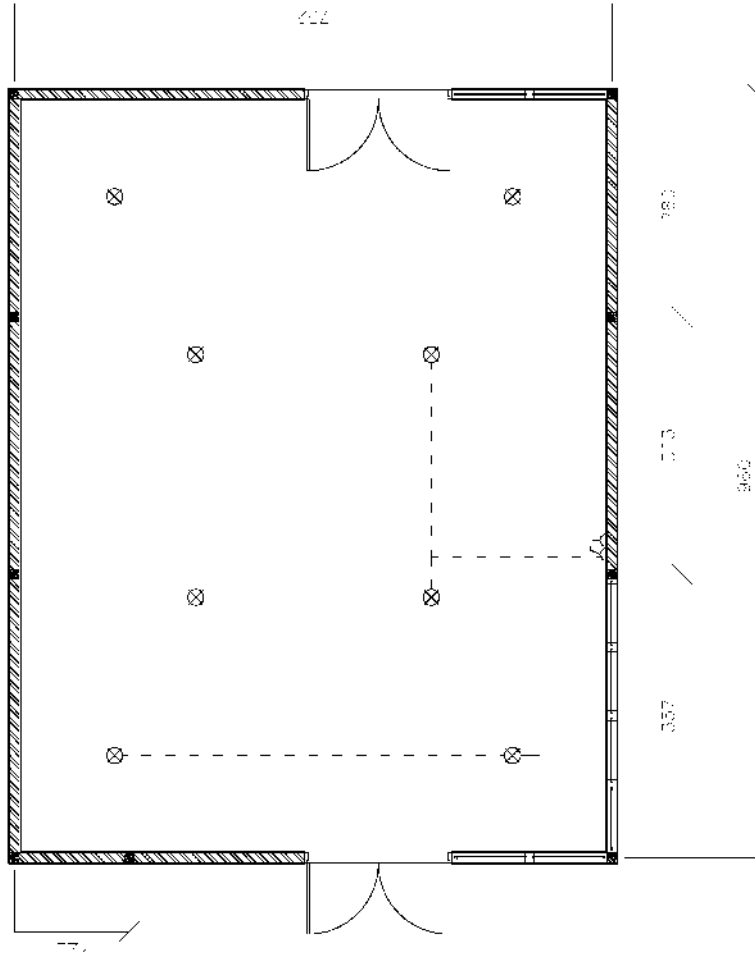
RUANG TERPILIH 3 - DENAH RENCANA LANTAI SOUVENIR CENTER
SKALA 1 : 50


73




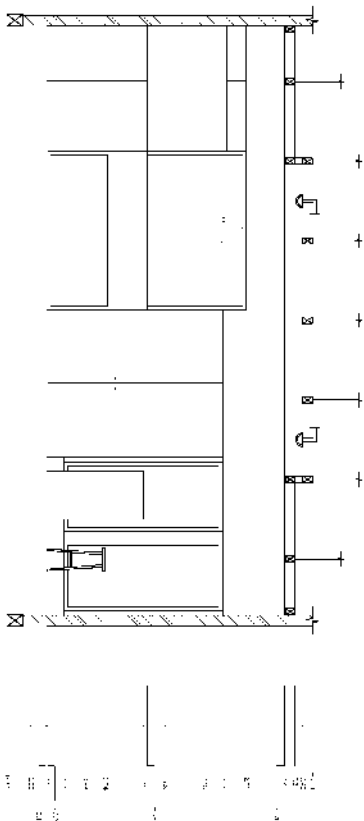
RUANG TERPILIH 3 - DEYALI RENCANA PLATON SOLVENIR CENTER
SKALA 1 : 50

74




 RUANG TERPILIS 3 - DENAH RENCANA ME SOUVENIR CENTER
 SKALA 1 : 50

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  | INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN JURUSAN PERENCANAAN | TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 | DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 | DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 | DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 | DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 | DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 | DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 | DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 | DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 | DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 | DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 | DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 | DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 | DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 | DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 | DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 | DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 DESAIN INTERIOR RUANG TERPILIS 3 |
|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

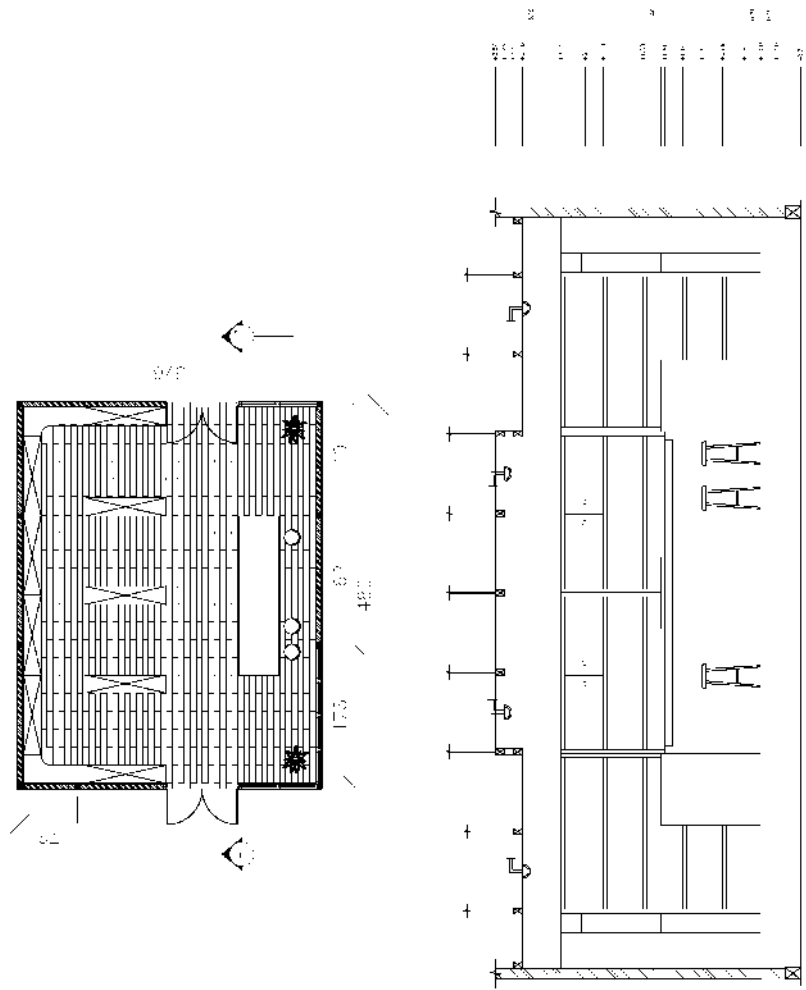


RJANG TERPILIH 3 - POTONGAN DENAH SOUVENIR CENTER E-3

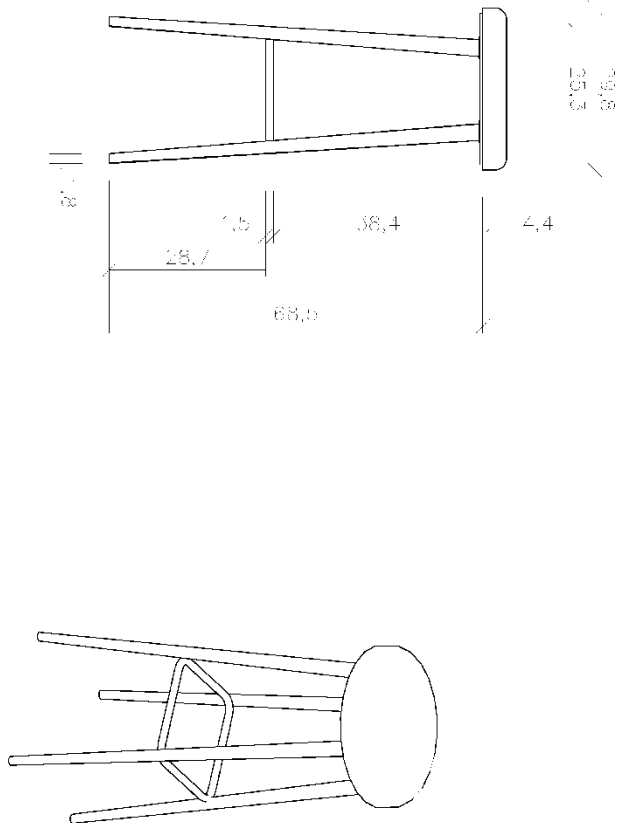
SKALA 1 : 50

76

| | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|---|---------------------------------------|--|--|-----------------------------------|
| | INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN | TOLOK ARSITEKTUR III (Desain) | DOSEN PEMBIMBING: ANDRI HUSNUPRASETI, S.T., M.P. NP. 159 204 202 031 12 201 | DOSEN PEMBIMBING: DR. ANA KURNIAWATI, S.T., M.P. NP. 159 204 202 031 12 001 | DESKRIPSI KAMPUS: RUMAH KECIL LOKASI: KAMPUS KEDIRI, KEDIRI | RUANG LINGKUP: RUMAH KECIL NO. SKRIPSI: 159 204 202 031 12 001 | KELOMPOK: KELOMPOK 1 | ANGGARAN: Rp. 1.000.000.000 | ANGGARAN: Rp. 1.000.000.000 | JUMLAH LEMBAR: 1 |
|--|--|--|--|--|--|---|---------------------------------------|--|--|-----------------------------------|



RUANG TERDILAH 3 - POTONGAN DENAH SOUVENIR CENTER 3-F
 SKALA 1 : 50



DETAIL FURNITURE SOUVENIR CENTER
SKALA 1 : 5

[illegible]

BIODATA PENULIS



Penulis yang bernama lengkap RICHARDO ANGGA PRAKOSO, lahir di Probolinggo pada tanggal 11 Mei 1991. Merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. Penulis telah menempuh pendidikan formal di TK Kota Mojokerto, SDN Prajurit Kulon 1 Kota Mojokerto, SMP Negeri 4 Kota Mojokerto dan SMA Negeri 2 Kota Mojokerto. Setelah lulus dari SMA Negeri 2 Kota Mojokerto, penulis yang mempunyai hobi menggambar dan menyukai kucing ini mengikuti UMDESAIN 2010 dan diterima di Jurusan Desain Produk Industri, program studi Desain Interior dengan NRP 3410100094.

Penulis mengambil Tugas Akhir dengan judul “Desain Interior Kampoeng Petani Resto & Café” karena penulis menangkap adanya kesenjangan sarana dan prasana terhadap para pengusaha restoran di daerah tempat tinggalnya di Mojokerto yang seharusnya menjadi sebuah potensi wisata bagi Kota Mojokerto maupun Kabupaten Mojokerto sendiri. Hal tersebut membuat penulis tertarik untuk mendesain sebuah Restoran yang sangat cocok untuk para keluarga yang mampu mewadahi konsumen berbagai tempat asal dan mampu menambah potensi wisata wilayah Mojokerto, daerah wisata Pacet pada khususnya. Untuk berdiskusi dan bertukar pengetahuan tentang hal-hal yang berkaitan dengan judul Tugas Akhir Desain Interior tersebut dapat menghubungi penulis di richardo.prakoso@gmail.com.

(Halaman ini Sengaja Dikosongkan)